2 CD

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

PARKAN II
WINGS OF HONOUR
BATTLES OF THE RED BARON

StarCraft II nowe info!

CLICK!

Cena 6,99

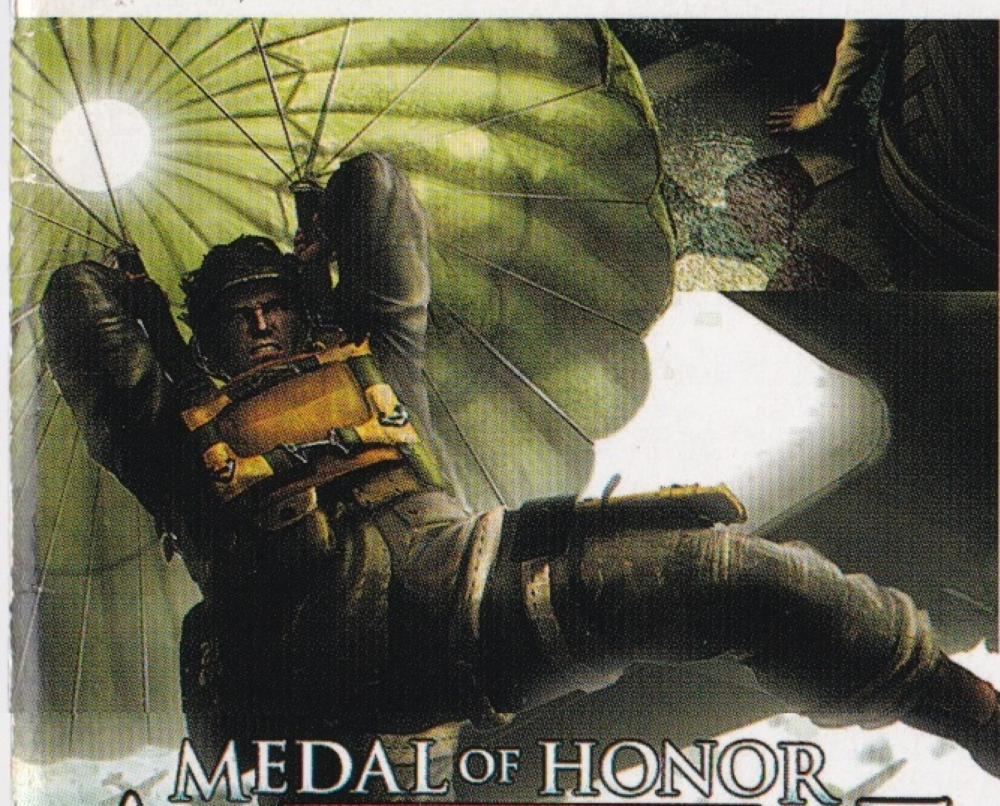
Nr 10/2007 (115) Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)



Pierwsza recenzja w Polsce!

BIOSHOCK

I jako FPS, i jako RPG – kandydat do gry roku!



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Nowy MoH wylądował. Sprawdzamy go w boju. Recenzja!



MEDIEVAL II TOTAL WAR KRÓLESTWA

Testujemy dodatek do „średniowiecznej" strategii.

GC GAMES CONVENTION 2007

Piszemy o Prototype, Empire: Total War, Borderlands, Far Cry 2, Mafia II i wielu innych.

Opisujemy wersje beta Wiedźmina, Settlers: Rise of an Empire, Pro Evolution Soccer 2008, Football Manager 2008.

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



Jeszcze nigdy zima nie była tak gorąca



Zobacz oszałamiającą grafikę nowej generacji z opcją wykorzystania DirectX 10.



Weź udział w emocjonujących walkach z gigantycznymi bossami!



Użyj potężnych maszyn bojowych do likwidowania przeciwników.

„Gra akcji, która jest tak dobra, że mogłaby zostać uznana za oficjalny wzorzec dla gatunku i postawiona w gablotce wraz z Diablo, Starcraftem czy Far Cry'em"
CD-Action 07/2007

„Przez całą grę miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji"
Click! 08/2007

LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

JUŻ W SKLEPACH!

CAPCOM®

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Games for Windows

PC DVD ROM

16+ www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

DOBRA CENA 99[90] ZŁOTYCH

SPIS TREŚCI

EXTRA

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „Big Daddy" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (podłożny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek („Little Sister" z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (wektor korektor).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Radosław Smektała, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

BAUER

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Polskie Badania Czytelnictwa
NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

hity numeru 10/2007

Games Convention s. 10

Kilkanaście stron relacji z największej growej imprezy Europy! Widzieliśmy Far Cry 2, Mafia II, Codename: Panzers – Cold War, Borderlands i wiele innych przyszłych hitów.

BioShock s. 50

Pierwsi w Polsce testujemy arcydzieło Irrational Games. Są tacy, którzy mówią, że to gra roku. A my...

Medieval II: Total War – Królewstwa s. 60

Dodatek do najlepszej strategii minionego roku – dwa razy większy od podstawki! Czy cztery razy lepszy? Testujemy go przed innymi.

Medal of Honor: Airborne s. 56

Spadochroniarze lądują, gdzie chcą – tym razem na naszych komputerach. Czy na nowego MoH-a warto było tyle czekać?

Jesień idzie... Ty też zacznij się cieplej ubierać!

KONKURSY

Gadżety z Games Convention – nie będziemy ich trzymać dla siebie.

Następny Click w sprzedaży już 9 października!

A w nim na pewno*:
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem bardzo polski;
- recenzje najnowszych gier – w tym najpewniej FIFA 08, Wiedźmina, World in Conflict, Clive Barker's Jericho;
- kilka zupełnie nieoczekiwanych niespodzianek.

GC 2007!

Trzeba przyznać, że organizatorzy targów w Lipsku doskonale wiedzą, co robią. Z roku na rok ich Games Convention rozrasta się (w tym roku imprezę odwiedziło 185 tysięcy ludzi, najwięcej w historii), co dostrzegają również wydawcy, właśnie w Lipsku zapowiadając nadchodzące hity. Tym razem głównie PeCetowców zaskoczyło kilka naprawdę ciekawych produkcji, które opisujemy, z wszystkimi dostępnymi szczegółami, w naszej obszernej relacji z GC 2007. Poza tym **w numerze znajdziecie także beta-testy Wiedźmina (pierwsze prawdziwe granie, bez twórców podpowiadających za plecami, co robić, żeby czegoś nie zepsuć)** i kilku innych oczekiwanych premier (m.in. PES 2008, FM 2008), a także zestaw mocnych recenzji. Wśród nich szczególnie polecamy pierwszy w Polsce test BioShocka, rozpoczynającego wielki wysyp doskonałych (mamy nadzieję) tegorocznych powakacyjnych hitów. Ten i inne teksty sprawiły, że wyszedł nam naprawdę gruby numer (ma prawie 90 stron!), jest więc co czytać. Nie zawracamy gitary – miłej lektury!

Redakcja

* na pewno – chyba że Polska wygra i z Portugalią, i z Finlandią, a wtedy... będzie się działo.

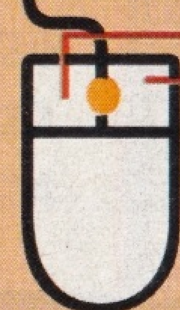
Parkan II

Kontynuacja strategii z 2001 roku, tym razem reprezentująca zupełnie inny gatunek. **Parkan II to połączenie symulatora kosmicznego** a la Descent: Freespace, Frontier czy nawet seria X-Beyond the Frontier **z... FPS-em**, w którym obserwujesz akcję „z oczu" bohatera, przemierzającego powierzchnie planet z karabinem w dłoni.

Zabawę rozpoczyna menu główne, a w nim... rosyjska piosenka o gwiazdach, ale to tylko zabawny smaczek na początek poważnej produkcji, której ukończenie zajmie ci wiele czasu. Obszerna instrukcja znajduje się w katalogu, w którym zainstalowałeś grę, w podkatalogu Manual.

UWAGA (dla wersji CD): kiedy instalator spyta o drugą płytę CD, należy włożyć krążek z Wings of Honour.

MYSZKA:



PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	steruj postacią/statkiem
T	zaznacz najbliższy cel
X	użyj/aktywuj
M	mapa gwiezdna
F1	ekran pomocy
Esc	wyjdź z aktywnych opcji

Wings of Honour: Battles of the Red Baron

Zręcznościowa „samolotówka" polskich programistów ze studia City Interactive. Zaskoczy cię jej poziom: **jest bardzo grywalna i – mimo wykorzystania stosunkowo prostego silniczka graficznego – bardzo efektowna.** A poza tym daje okazję udowodnić największym asom przestworzy okresu I wojny światowej, kto tak naprawdę rządzi na niebie. Ty!

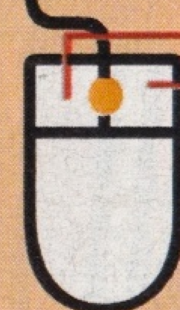
UWAGA – jeśli masz wersję CD, przy uruchamianiu gry w napędzie musi się znajdować płyta nr 1!



PODSTAWY STEROWANIA:

W S	zwiększ/zmniejsz ciąg
Q	zmień aktywną broń
F9 F12	polecenia dla skrzydłowych

MYSZKA:



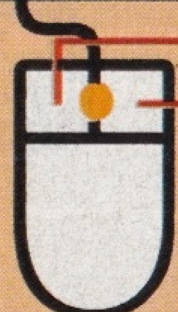
Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Commandos 2

KOLEKCJA CLICK! TYLKO NA DVD

W Kolekcji Clicka przypominamy klasyczną grę strategiczną firmy Pyro, która wyznaczyła standardy dla tego typu produkcji (naśladowane potem choćby w Desperados). **Jesteś gotów, by pomóc aliantom w zwycięstwie w II wojnie światowej?**

MYSZKA:



Zawartość płyt CLICK! 10/2007

WIEDŹMIN

CZAS NA FINAŁ!

Zebraliśmy wszystkie fotki i po długich namysłach wybraliśmy sześcioro finalistów. Zadecydowały różne czynniki: praca włożona w wykonanie kostiumów, podobieństwo do Geralta, a także poczucie humoru lub... płeć. Reszta należy do was: to wy zdecydujecie, kto zdobędzie nagrodę główną, a komu przypadną nagrody pocieszenia.

01

02


03


04



05


06

SPOŚRÓD OSÓB GŁOSUJĄCYCH DROGĄ SMS-OWĄ WYBIERZEMY SZCZĘŚLIWCÓW, KTÓRZY OTRZYMAJĄ:

- **procesor AMD Athlon 64 X2,**
- **pakiety gier RPG (Gothic 3, NWN 2, Jade Empire, Fable, Titan Quest, Guild Wars: Factions, Guild Wars: Nightfall),**
- **książki Andrzeja Sapkowskiego z autografem!**

By wziąć udział w konkursie, należy wysłać SMS z propozycją zwycięzcy.

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.WIEDZ.X**, gdzie X to numer fotki, która twoim zdaniem zasługuje na zwycięstwo (od 01 do 06), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.

Fundatorami nagród są firmy: AMD Smarter Choice, super NOWA, PowerColor, CD PROJEKT, iiyama

NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE



W serii TOPSELLER znajdziesz gry:

• Act of War Złota Edycja • Dark Messiah of Might and Magic • Dragonshard • Empire Earth II Złota Edycja • Eragon • F.E.A.R. • F.E.A.R.: Extraction Point • Fahrenheit • Joint Task Force • Rise of Nations: Rise of Legends • SWAT 4 Złota Edycja • The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie • Titan Quest • ToCA Race Driver 3 • Tycoon City: New York • Worms 4: Totalna Rozwałka

Już wkrótce kolejne hity w serii:

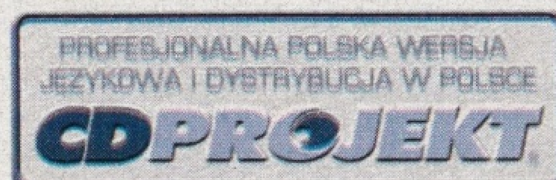
• Broken Sword: Anioł Śmierci • Cezar IV • Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata • Scarface: Człowiek z blizną • The Guild 2 • The Guild 2: Piraci Starego Świata

TOPSELLER.GRAM.PL

TOPSELLER to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych! Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra, a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii **TOPSELLER kosztuje tylko 39,99 zł! Płać tylko za gry, a nie za dodatki!**









GC

22-26.08.2007, Lipsk, Niemcy

GAMES CONVENTION

Okazuje się, że wcale nie trzeba lecieć dziesięć godzin na inny kontynent, by zobaczyć najnowsze gry. Tegoroczne targi Games Convention zaskoczyły rozmachem oraz tym, że właśnie tu, a nie na E3, pokazano kilka dużych tytułów.

Ogromna skala i duże powodzenie tegorocznej edycji targów GC to dobre wiadomości dla polskich graczy. Niezależnie od tego, czy Games Convention zajmie w branżowym kalendarzu pozycję E3 (o tym, dlaczego raczej do tego nie dojdzie – za chwilę), nikt już nie wątpi, że **jest to impreza, która wyrobiła sobie markę i przyciąga największych wydawców gier na świecie.** Otwarta formuła, dzięki której na teren targów wejść może każdy, kogo stać na bilet (wydatek rzędu – średnio – 10 euro), sprawia, że niedaleko od polskiej granicy można zobaczyć najważniejsze nadchodzące produkcje na długo przed ich premierą. Miejmy tylko nadzieję, że za rok GC nie zostanie przeniesione – o czym mówiło się w kuluarach – do Hamburga lub Kolonii.

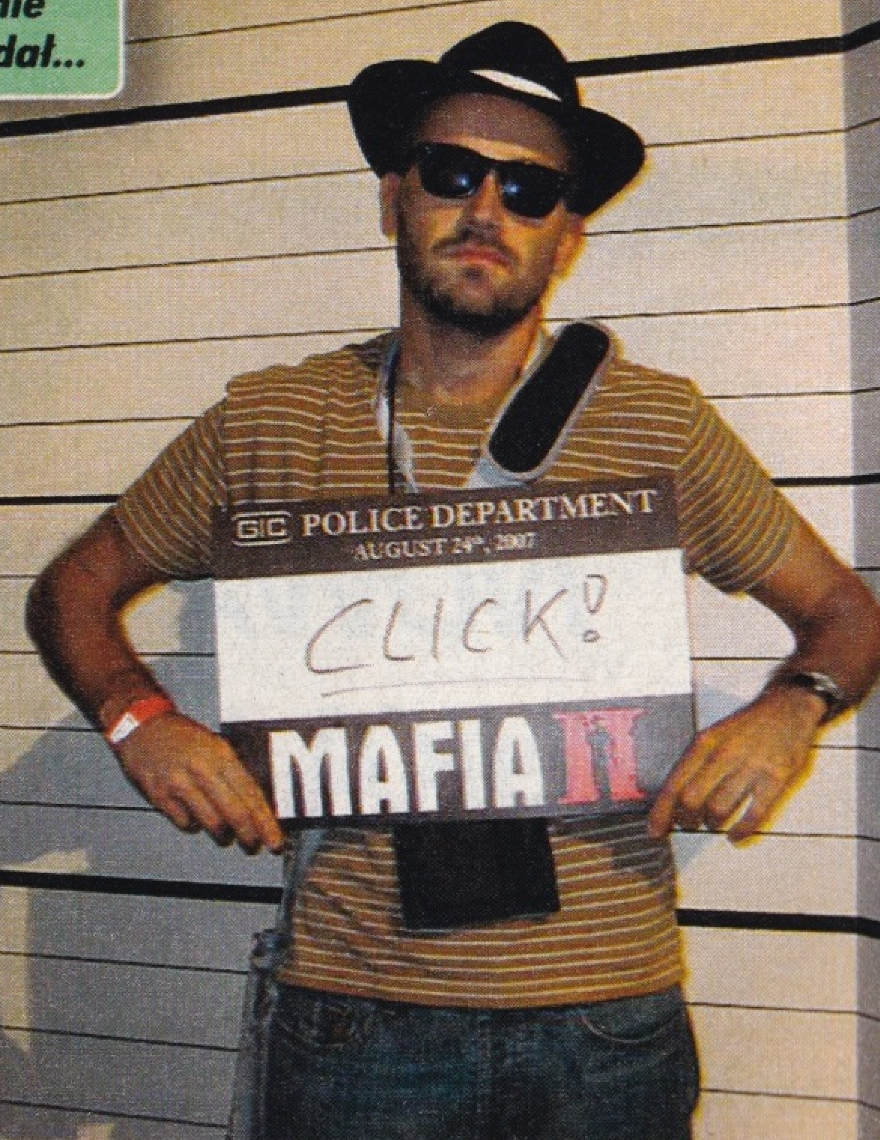
Te plany to bezpośredni skutek sukcesu, jaki Games Convention odniosło. Kiedy organizatorzy szukali miejsca na zorganizowanie pierwszej edycji tej imprezy, jedynie władze Lipska wyraziły zainteresowanie i wsparcie dla tego projektu. Teraz, gdy GC przyciąga setki tysięcy gości i z roku na rok zajmuje coraz więcej przestrzeni (tym razem, poza dodatkową halą na terenie targów, wiele wydarzeń dla publiczności miało miejsce także na stadionie położonym bliżej centrum Lipska), wydarzenie stało się łakomym kąskiem, który przynosi pokaźne zyski całemu miastu.

Tym bardziej dziwi, że **mimo licznych zapowiedzi (sprzed roku, dwóch, a nawet trzech) wciąż mówi się tu głównie w języku niemieckim, w nim prowadzona jest część prezentacji**, a komputery w centrum prasowym mają klawiatury „QWERTZ". To na pierwszy rzut oka detale, ale właśnie one – oraz ocean dzielący USA i Europę – sprawiają, że Amerykanów było tu mało, a to oni są wciąż najważniejszymi klientami dla takich firm, jak EA, Activision czy Take Two. I właśnie dlatego, mimo niepotrzebnych zmian w formule, E3 raczej nie straci na znaczeniu.

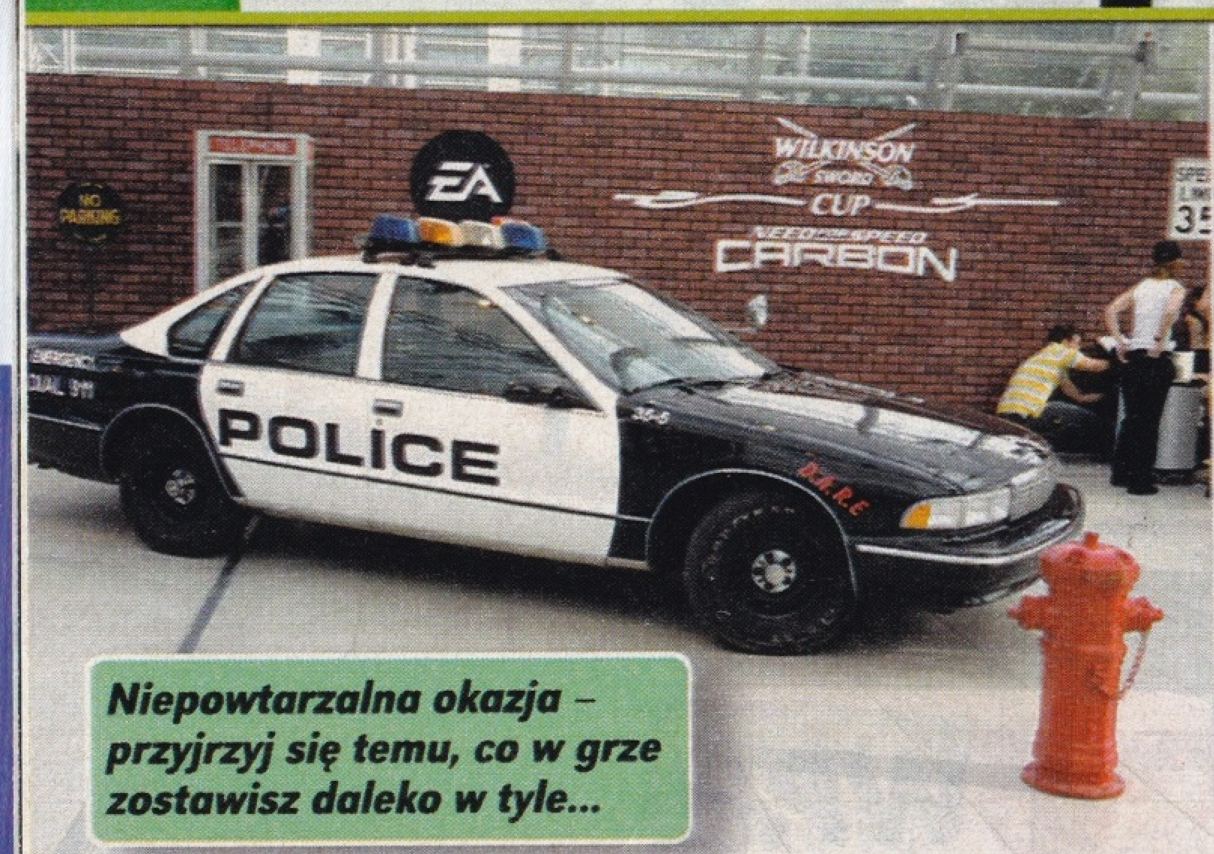
Bardziej europejski – a dokładniej niemiecki – charakter targów widoczny był w doborze pokazywanych tytułów, w tym także tych, które po raz pierwszy zaprezentowano właśnie na GC. Far Cry 2, Borderlands czy Prototype to produkcje o uniwersalnym charakterze, które spodobać się mogą pod każdą szerokością geograficzną i chyba tylko brak czasu sprawił, że nie pojawiły się na E3. W Lipsku jednak dużo bardziej widoczne były gry PeCetowe (a przynajmniej wydawane równolegle na konsole i PC), więcej było też strategii, gier ekonomicznych, przygodówek i FPS-ów, czyli gatunków w Niemczech najpopularniejszych.


Koncert w filharmonii z muzyką z gier to stały element GC.


Bartman – Simpsonowie byli promowani w bardzo fajny sposób.



Mają naszego! Don Rednaczo jednak już nie w takie tarapaty wpadał...



Niepowtarzalna okazja – przyjrzyj się temu, co w grze zostawisz daleko w tyle...



Chłopaki z PGS Poker Strategy miały kolejny powód do radości.

Gadżety

Jak zwykle na targach poświęconych grom, szczęśliwcy mieli okazję zdobyć całe torby najróżniejszych gadżetów. Najzabawniejsze i najbardziej oryginalne z naszych łupów to...

Wiatraczek USB
Bez logo gry, za to rozdawany wszystkim dziennikarzom przez organizatorów GC.

Ping-pong Tischtennis
Promuje grę Table Tennis firmy Rockstar w wersji niemieckiej i na konsolę Wii.

Żel do włosów Mercenaries 2
To po to, by wystylizować fryzurę na Mattiasa Nilssona, jednego z bohaterów gry.

Okulary Gordona Freemana
Gustowne „pingle" w czarnych oprawkach, z napisem Valve po bokach.

Nadmuchiwana bazooka
Rozdawana fanom Codename: Panzers – Cold War. Idealna dla terrorystów.



Te gry były w większości przeznaczone dla dziennikarzy, pokazywano je w biznesowej Halle 1, przede wszystkim 22 sierpnia, czyli w dniu zamkniętym dla „zwykłych" zwiedzających. Dla publiczności przygotowano głównie tytuły, które ukażą się jeszcze przed gwiazdką – chodzi o to, by jak najlepiej wypromować je przed premierą i nakręcić na nie graczy. Aby zwrócić ich uwagę, **przygotowano wiele specjalnych pokazów, w tym sporo z udziałem gwiazd** – nową część Metal Gear Solid na PS3 prezentował Hideo Kojima, grę Tony Hawk's Proving Ground zachwalał sam mistrz, na specjalnie zbudowanej rampie pokazujący swoje niemałe umiejętności itd. Były też inne atrakcje: diabelskie koło z wielkim logo Halo 3 oraz najróżniejsze konkursy i turnieje, po części czysto losowe, po części wymagające pochwalenia się autentyczną sprawnością.

W tym miejscu warto wspomnieć – a to kolejna rzecz specyficzna dla Niemiec – o bardzo silnej obecności na imprezie tematów, firm i ludzi związanych z cybersportem. W Lipsku odbyły się pokazowe mecze w ramach ESL Extreme Masters Supercup, finały Mistrzostw Europy (European Nations Cup, wygrane przez Polaków!) oraz wręczenie prestiżowych nagród eSports Award (trzy dla naszych reprezentantów). Wszystkie te wydarzenia cieszyły się ogromnym zainteresowaniem publiczności, a najlepsi zawodowi gracze (w tym polski team PGS Poker Strategy, mistrzowie świata w Counter-Strike'u) traktowani byli jak prawdziwe gwiazdy. A jeśli już o „naszych" mowa – na targach widoczne były również rodzime firmy, na czele z CD Projektem (duże stoisko Wiedźmina), Techlandem (pokazy Warhound i Dead Island) czy City Interactive (chwalili się Terrorist Takedown 2 na silniku Jupiter z gry F.E.A.R.). Byliśmy i my – a to, co udało się nam zobaczyć, relacjonujemy na kolejnych stronach.


Kiedy Conan idzie na łowy, jego tron nie odpoczywa...

Autor: Loch77

Co ciekawe, nawet Randy Pitchford, szef studia Gearbox, twórca m.in. gry Borderlands, dał się „zgermanić" i opowiadając o swoim nowym projekcie, na określenie gatunku używał sformułowania „egoshooter", popularnego tylko u naszych zachodnich sąsiadów.

Prawdziwych nowości było naprawdę dużo – na kolejnych stronach znajdziesz większe zapowiedzi kilku wybranych tytułów i mniejsze notki poświęcone produkcjom nie tak ważnym lub pokazywanym tylko w szczątkowej formie (jak Operation Flashpoint 2). Taką relację z GC spokojnie można by jeszcze przedłużyć, dlatego też do wielu gier będziemy wracać w nadchodzących miesiącach. Atrakcji w tym numerze byłoby jeszcze więcej, ale kilka zapowiadanych tytułów w ostatniej chwili spadło z grafika (np. Ascend to Power, nowa strategia od Ubisoftu), a parę innych jest objętych tzw. embargiem, czyli blokadą informacyjną, która sprawia, że możemy o nich pisać dopiero za miesiąc czy dwa (szkoda, że nie jesteśmy w stanie opowiedzieć np. o nowym projekcie Tima Schafera, twórcy Day of the Tentacle, Full Throttle i Psychonauts).


Niektóre hostessy tak się kleiły do Rednacza, że organizatorzy musieli je zamknąć.

7164 konkurs SMS

Teraz najlepsze – wszystkie opisane gadżety (za wyjątkiem bazooki, której emter nie chce oddać) plus kilka innych fantów z GC (koszulki, torba na ramię itd.) przekażemy jednej z osób, które prawidłowo odpowiedzą na proste pytanie:

Kto cię bardziej kocha?

A. Click
B. Inne magazyny o grach

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.GC.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A** lub **B**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **8 października 2007 r.**

BORDERLANDS

Pandora to nie tylko mityczna właścicielka puszki po brzegi wypełnionej wszelakimi plagami, ale także planeta, której sekretów również lepiej nie odkrywać. Kłopot w tym, że... mogą wyjść same.





Gearbox to studio doskonale znane fanom FPS-ów – ostatnio głównie z wiecznie „już-prawie-gotowego" Brothers in Arms: Hell's Highway. Produkcja tego tytułu ciągnie się tak być może dlatego, że równocześnie – od osiemnastu miesięcy! – developer pracuje nad innym projektem, którego istnienie ujawniono zaledwie kilka dni przed rozpoczęciem Games Convention. Była to **pierwsza gra, którą miałem okazję zobaczyć w Lipsku i... od razu trafiłem na jeden z najlepszych tytułów tu prezentowanych.**

Akcja Borderlands toczy się na planecie o nazwie Pandora, niedługo wcześniej skolonizowanej przez mieszkańców Ziemi, eksplorujących galaktykę z nadzieją odnalezienia szczęścia i fortuny w innych układach gwiezdnych. Ludzkość opracowała dość nietypową metodę kolonizacji – polega ona na wysyłaniu w przestrzeń kosmiczną statków, które rozbijają się na obcych planetach w tak przemyślny sposób, że z ich części składowych można zbudować budynki w nowej osadzie najpotrzebniejsze.

Pokaz rozpoczynał się w takiej właśnie osadzie (noszącej nazwę New Haven). **Głównym bohaterem jest jeden z jej mieszkańców – po części najemnik, po części łowca przygód.** Takich jak on jest na Pandorze wielu i być może dlatego Borderlands opracowane zostało w taki sposób, by całą grę lub wybrane jej fragmenty można było przejść w trybie co-op, i to na cztery osoby.

Zebranie takiej kompanii będzie potrzebne choćby po to, by zwiększyć szanse na przeżycie w ekstremalnie nieprzyjaznym środowisku Pandory. Na życie bohatera i jego kompanów czyhać będą zarówno przeciwnicy z grubsza przypominający ludzi (głównie bandyci, łupiący podróżnych przemierzających bezdroża Borderlands), **jak i niezwykłe bestie zamieszkujące powierzchnię planety.**

To te istoty stanowić będą największe zagrożenie – gra zaczyna się podczas tutejszej wiosny (pory roku trwają jednak dłużej niż na Ziemi), właśnie wtedy, kiedy najgroźniejsze monstra zaczynają się budzić z zimowej hibernacji. Podczas pokazu miałem okazję zobaczyć trzy takie paskudy – czteronożne psiaki z metalizującą skórą, latające płaszczki zaopatrzone przez naturę w ogon z groźnym kolcem oraz **zwierzęta przypominające skrzyżowanie słonia z nosorożcem, tyle że kilkukrotnie większe**, z ciałem pokrytym ropiejącymi otworami, w których żyją wspomniane wcześniej fruwaki. Nawet jeśli stwory te budzą autentyczne obrzydzenie, trzeba pochwalić twórców za pomysłowość – podobnych „zwierzaczków" będzie w grze dużo więcej, wymieniona trójka to tylko drobna część tego, co zamieszkiwać będzie różne regiony Borderlands (w Lipsku pokazywano mroczne jaskinie Mud Coast i lśniące bielą Salt Fields).

Pistolety, karabiny i lasery generuje system, który potrafi stworzyć ponad 500 tysięcy różnych broni.

Na szczęście programiści zadbali o to, byś do walki z takim przeciwnikiem mógł stanąć odpowiednio przygotowany. **Jednym z najmocniejszych elementów gry ma być arsenał oddany do dyspozycji gracza.** Według zapowiedzi, Borderlands ma udostępniać tyle różnego rodzaju broni, ile... wszystkie wydane do tej pory strzelanki na PC, Xboxa 360 i PS3 razem wzięte. Jak to możliwe? Pistolety, strzelby, karabiny, lasery itd. generowane będą przez specjalny system, który jest w stanie stworzyć ponad 500 tysięcy kombinacji różnych części składowych pukawek – w efekcie każda z nich będzie charakteryzować się innymi współczynnikami (m.in. pojemność magazynka, celność, odrzut itd.) oraz wyglądem. O parametrach uzbrojenia informuje okienko pojawiające się u dołu ekranu, w czytelny sposób pokazujące, w czym nowa spluwa jest lepsza od posiadanej, a w czym gorsza. Jednocześnie już na pierwszy rzut oka będzie można określić jej cechy – np. karabin z długą lufą zapewni lepszą celność, a duży magazynek jest równoznaczny z większą jego pojemnością.

Poza bronią palną **bohater będzie mógł korzystać również z pojazdów, które wyglądem przypominają bojowe terenówki żołnierzy**



przyszłości z typowego kina sci-fi. Fragment pokazu poświęcony był walce z użyciem samochodów i przywoływał na myśl sceny z filmu „Mad Max". Przy okazji – jesteśmy świadkami jakiejś sezonowej mody, bo przecież identyczny styl graficzny (a częściowo także podobną rozgrywkę) oferować ma Rage studia id Software (piszemy o tym w newsach na str. 48). Ciekawe jest to, że podczas sekwencji „jeżdżonych" w trybie co-op jeden z graczy jest kierowcą, drugi zaś obsługuje działko, w które wyposażona jest większość pojazdów, ale w każdej chwili role mogą się odwrócić, a zamiana pozycji zajmuje postaciom na ekranie ledwie ułamek sekundy. O samochodach wiadomo jeszcze tylko tyle, że będzie je można modyfikować (pod względem parametrów i wyglądu), ale tego elementu ekipa z Gearbox nie chce na razie dokładniej prezentować.

Niewiele wiemy również o systemie rozwijania umiejętności bohatera – o tym szef studia, Randy Pitchford, na razie nie mówi, by miłośnicy gatunku FPS (a do nich gra jest kierowana), nie odnieśli wrażenia, że Borderlands jest erpegiem. Pewne jest tylko to, że wraz z tym wykonywaniem pewnych czynności (strzelaniem, bieganiem, skakaniem) ich skuteczność rośnie – to rozwiązanie podobne do tego ze zręcznościówki Crackdown na konsolę Xbox 360.

Tak duża liczba niewiadomych to normalna rzecz w przypadku projektu, który ukaże się za ok. półtora roku. Nawet jednak na tym etapie Borderlands wygląda bardzo interesująco – i to nie tylko dlatego, że grę napędza zmodyfikowany Unreal Engine 3 (podobno na widok tego, co udało się Gearbox osiągnąć, twórca tego silniczka, Mark Rein, powiedział tylko z zazdrością: *„I hate you guys!"*). Już teraz wpisz ten tytuł na listę „najbardziej oczekiwanych".

Autor: Foch77

Borderlands

Producent:	Dystrybutor PL:
Gearbox	Cenega

http://www.borderlandsthegame.com/

Premiera: IV kwartał 2008

Gatunek: FPS

 ciekawy świat • 500 tysięcy pukawek • grafika • swoboda rozgrywki

 projektowana z myślą o trybie co-op – oby dało się grać w pojedynkę

Gearbox udowadnia swoją wysoką klasę! Zapowiada się ciekawa walka – Borderlands kontra Rage. Który tytuł okaże się lepszy?

CODENAME: PANZERS COLD WAR

Kilka lat po zakończeniu II wojny światowej w okupowanym przez siły międzynarodowe Berlinie wybucha zupełnie nowy konflikt...


TeleTank – w 30 minut dostarczymy czołgi w każdy rejon miasta. Wystarczy jeden telefon!


Nasz helikopter na żywo przekazuje państwu informacje o korkach na ulicach Berlina.

Dzięki pomocy rządu USA nasze boisko zyska nową, podgrzewaną napalmem murawę.

Akcja Cold War osadzona została w 1949 roku. **W podzielonym między siły Zachodu i Związek Radziecki Berlinie dochodzi do poważnego incydentu** – sowiecki myśliwiec strzela do amerykańskiego samolotu transportującego żywność dla zachodniej części miasta. Kilka godzin później na ulicach metropolii dochodzi już do regularnych starć między wojskami niedawnych sojuszników.

W grze pojawią się autentyczne jednostki z tego okresu, w tym nowoczesne odrzutowce oraz helikoptery. Kilka ciekawych opcji zaoferuje piechota: do każdego oddziału będziesz mógł przydzielić dowódcę – np. medyk posiada umiejętność zbudowania szpitala polowego, a zielony beret – kopania tuneli, które umożliwiają szybkie i bezpieczne przemieszczanie żołnierzy po mapie.

Gra pozbawiona będzie tradycyjnej rozbudowy bazy, a jednostki zakupisz przed rozpoczęciem misji. Walutą w Cold War będą punkty prestiżu zdobywane podczas wykonywania zadań. Na mapach znajdą się miejsca strategiczne, po zdobyciu których zyskasz kontrolę nad przyległym obszarem oraz zarobisz dodatkowe punkty prestiżu. Czasem pojawią się również specjalne lądowiska helikopterów, z których wezwiesz posiłki. Wsparcie uzyskasz także wzywając spoza mapy eskadrę myśliwców lub kierując zmasowanym ogniem artyleryjskim. **Kampania dla jednego gracza składać się będzie z 18 misji, w trzech pokierujesz Rosjanami, w pozostałych – wojskami Zachodu.** Misje będą dość zróżnicowane – od typowych starć w polu po zadania szpiegowskie na tyłach wroga.

Gra pozbawiona będzie tradycyjnej rozbudowy bazy, a jednostki zakupisz przed rozpoczęciem misji.

Spore wrażenie robią możliwości nowej wersji autorskiego silnika Stormregionu – Gepard. Efekty wybuchów wyglądają rewelacyjnie, engine pozwala także na wykonanie niezwykle szczegółowych modeli jednostek i otoczenia. **Świat gry będzie całkowicie interaktywny – rozwalić będzie można praktycznie wszystko, dodatkowo w grze zastosowano realistyczną fizykę obiektów oraz kojarzący się ze strzelankami system rag-doll** (użyto go m.in. zamiast skryptowanych animacji śmierci żołnierzy). Możliwości silnika zaprezentowano na przykładzie dźwigu stojącego pośród budynków. Ostrzeliwany z różnych stron w bardzo realistyczny sposób ulegał uszkodzeniom, zaś przewracając się, niszczył otoczenie.

Przyjrzeliśmy się również zmiennym warunkom pogodowym. **Kiedy pada deszcz, na ulicach formują się kałuże, a przy maksymalnym zbliżeniu kamery zobaczysz nawet krople wody rozbijające się o ich taflę.** Wraz ze zmianami pór dnia i nocy zmieniać będzie się też oświetlenie obiektów (np. biały kadłub stojącego na lotnisku samolotu podczas wschodu słońca pokrył się złotem pierwszych promieni poranka, zaś w nocy wyglądał na szary) oraz rzucane przez nie cienie.

Nowa część Codename: Panzers pod wieloma względami przypominała mi Kompanię Braci. To nie zarzut, wręcz przeciwnie – Cold War zapewni nam masę równie widowiskowej i bardzo dynamicznej akcji osadzonej w rzadko wykorzystywanych realiach.

Codename: Panzers – Cold War

Producent:	Dystrybutor PL:
Stormregion	Electronic Arts

http://www.panzers-coldwar.com/

Premiera: początek 2008

Gatunek: RTS


piękna grafika • dynamiczna akcja • ciekawy okres historyczny


póki co – nie stwierdzono

Graficznie wygląda naprawdę nieźle, ale największą zaletą Cold War będzie niesamowicie dynamiczna akcja.

Autor: emter

Armed Assault 2

Data premiery: IV kwartał 2008



Armed Assault 2 łatwo było przegapić – Bohemia Interactive bardziej chwaliła się dodatkiem do pierwszego ArmA (z podtytułem Queen's Gambit) niż prawdziwym sequelem. Może dlatego, że jest on jeszcze na wstępnym etapie prac – gra powinna ukazać się przed 2009 rokiem, kiedy to toczy się jej akcja. **Tym razem bić się będziesz w fikcyjnej Chernarusi, dzielnymi marinesami ratując ludność cywilną przed dyktatorem.** Twórcy obiecują zaawansowaną technologię, jeszcze więcej realizmu, ale... obecnie wciąż borykają się z bugami (czołgi zapadające się w drogę itd.), które położyły przecież jedynkę.

Operation Flashpoint 2

Data premiery: IV kwartał 2008



Mimo wcześniejszych zapowiedzi Codemasters pokazało na Games Convention nie grywalny kod, a... prezentację na slajdach i kilka efekciarskich filmików o broniach dostępnych w grze. Jakie więc będzie Operation Flashpoint 2, tego wciąż nie wiemy – pewne jest jednak, że **twórcy stawiają na realizm symulacji pola walki, uzyskany m.in. za sprawą szczegółowej oprawy graficznej generowanej przez silnik Neon** (ten od... Colin McRae: DiRT). To on ma ożywić wyspę Skira i puścić w ruch walczące tu ze sobą wojska USA i Chin.

FAR CRY 2

Druga część jednego z najlepszych FPS-ów ostatnich lat zapowiadała się na jedną z największych atrakcji Games Convention. Tymczasem...

Na pierwszy na świecie pokaz Far Cry 2 poszliśmy – kilkuosobowa ekipa Clicka – pełni dobrych myśli. **Mieliśmy nadzieję, że skoro autorzy tyle zwlekali z oficjalnym zaprezentowaniem tytułu, mają w zanadrzu coś naprawdę ekstra.** Tym bardziej że naturalny konkurent, Crysis, był już dostępny w całkiem grywalnej wersji na otwartym dla każdego stoisku.

Żeby nie było wątpliwości: **FC2 nie jest przygotowywany przez tych samych ludzi, co jedynka.** Ze względu na różne zawirowania natury licencyjnej, Crytek stracił prawa do stworzonej przez siebie gry – jej sequel opracowywany jest przez studio Ubisoft Montreal. Jest to ekipa bardzo doświadczona, ma na koncie m.in. Prince of Persia czy serię Splinter Cell.

Pierwszy rzut oka na pokazywaną na Games Convention grę sprawił jednak, że poczuliśmy się, jakbyśmy trafili na prezentację Crysisa, z którego wycięto kilka ciekawych pomysłów. Oczywiście **wszystko zaczyna się w dżungli, z identycznie jak w produkcji Cryteka odwzorowanymi drzewami, światłem przebijającym się przez liście itp.** Słowem: zupełnie nic nowego! Gdy jednak pierwsze zaskoczenie minęło, mogliśmy się przyjrzeć grze bliżej, a wtedy okazało się...

...że **podobna do Crysisa czy nie, wciąż zapowiada się na znakomity i jeden z najładniejszych FPS-ów na rynku.** Nie ma tu wtrętów science fiction, broń jest standardowa, przeciwnikami – z tego, co mogliśmy zauważyć – byli ludzie, nie żadni Obcy.

Jadę i jadę, a Zygmunta wciąż nie widać...

W takich sytuacjach warto użyć tej gustownej monolornetki.

Poczuliśmy się, jakbyśmy trafili na prezentację Crysisa, z którego wycięto kilka ciekawych pomysłów.

Poruszanie się po terenie gry (autorzy obiecują 15 km^2) będzie oczywiście możliwe również za pomocą różnych środków lokomocji. Oprócz standardowych dżipów zobaczyliśmy też paralotnię, pozwalającą na obejrzenie sobie świata z góry. Fajne – tego w Crysisie nie było.

Szykuje się samurajski odpowiednik headshota...

Pewną nowością jest też wprowadzenie „kumpli" – postaci niezależnych, które, gdy pozyskasz ich sympatię, mogą ci pomagać. Czasem będzie to wsparcie ogniowe, innym razem pojawią się nieoczekiwanie po to, by cię „wskrzesić". Przy okazji – twórcy postawili na dość dziwny system leczenia. Podczas prezentacji nie zauważyliśmy żadnych apteczek, a hero uzupełniał energię poprzez... wydłubywanie kul z własnego ciała za pomocą noża. Makabra.

Ubi ma też kilka swoich pomysłów na to, jak zachwycić ludzi grafiką. Szczególnie efektowne są zmiany pory dnia i pogody. **Gdy nadchodzi burza i wzmaga się wiatr, trawa się kładzie, gałęzie łamią i ogólnie jest bardzo złowieszczo i efektownie.** Prawdziwy zachwyt wzbudził w nas też dym – jeden z lepszych, jakie można zobaczyć w PeCetowych produkcjach.

Do premiery Far Cry 2 zostało jeszcze sporo czasu. Mamy nadzieję, że będzie on spożytkowany na większe odróżnienie tego tytułu od Crysisa (który pojawi się już lada chwila). Jest jednak duża szansa, że Ubisoft stanie na głowie, by pokazać, iż może zrobić ten sequel lepiej, niż zrobiłby go Crytek.

Autor: Che

Far Cry 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft Montreal	Cenega

http://www.farcrygame.com/

Premiera: II kwartał 2008

Gatunek: FPS

(+) grafika jak w Crysisie • fizyka jak w Crysisie • pojazdy jak w Crysisie

(−) póki co zdaje się, że Far Cry 2 jest wciąż o dwa kroki za Crysisem...

Gra została po raz pierwszy pokazana, więc ma duże szanse na rozwój. Póki co wydaje się tylko kalką nadchodzącego dzieła Cryteka.

Conflict: Denied Ops

Data premiery: wiosna 2008



Piąta gra z serii Conflict, wcześniej zapowiadana jako Crossfire, przeniesie dwóch agentów CIA na tajne misje do Ameryki Południowej, wschodniej Europy i Afryki. Ten FPS ma kilka elementów, które każą zwrócić na niego uwagę: możliwość dowolnego przełączania się między żołnierzami i wydawania prostych rozkazów (co pozwala na stosowanie różnych taktyk), pomysłowe i mocarne pukawki czy niezły model niszczenia elementów otoczenia, który umożliwia m.in. strzelanie przez dziury po kulach w drewnianej ściance. Zapowiedź za miesiąc!

They

Data premiery: 2009



FPS polskiej produkcji (dokładniej studia Metropolis, tego od Infernala), który jeszcze nie ma wydawcy, ale na pewno wkrótce go znajdzie, bo prezentuje się bardzo ciekawie. Na pierwszy rzut oka to typowa strzelanina, którą jednak wyróżniają dwa elementy: nietypowi przeciwnicy (roboty sterowane przez półprzezroczyste duchy przybyłe z kosmosu) oraz możliwość konfigurowania broni przy użyciu 250 elementów (co pozwala zmienić karabin szybkostrzelny w... wyrzutnię rakiet), a także różnych rodzajów malowań, nalepek itd. Więcej przeczytasz w przyszłym numerze!

[PROTOTYPE]

Przechodząc przez jezdnię, uważaj na jeże...

Assassin's Creed? To tylko przystawka przed Prototype. Liberty City? Prawdziwy Nowy Jork zobaczysz w produkcji studia Radical, nie w GTA IV.

Najbardziej efektowne PeCetowe gry tegorocznych targów Games Convention to pełne fajerwerków i atrakcji Call of Duty 4: Modern Warfare i Crysis, ale to produkcje, które praktycznie są już gotowe i tylko czekają na wydanie. Na drugim miejscu – i to bardzo blisko – umieściłbym jednak Prototype, tytuł, o którym zaczęto mówić dopiero w lipcu, ukończony ledwie w 20%. Już teraz jednak robi on ogromne wrażenie, spuszczając nieco pary spod zapowiadanych na najbliższe miesiące Assassin's Creed i GTA IV.

Te dwa tytuły wymieniłem celowo, bowiem Prototype ma coś z obu. **Akcja toczy się w Nowym Jorku, mieście poprzecinanym zatłoczonymi ulicami, odwzorowanym z dużą dbałością o szczegóły** – przynajmniej na pierwszy rzut oka NYC wygląda lepiej od Liberty City z trailerów nowego Grand Theft Auto, a Prototype ma oferować podobną swobodę rozgrywki. Bohaterem gry jest Alex Mercer, wysportowana, zakapturzona postać, przemieszczająca się wzdłuż ulic i w górę ścian budynków z gracją mistrzów parkouru lub... Altaira z Assassin's Creed. Alex potrafi jednak dużo więcej, bowiem jest tytułowym Prototypem, stworzonym w ośrodkach wojskowych nadczłowiekiem o niezwykłych umiejętnościach.

Wśród nich znajdą się m.in. możliwość pokrywania ciała specjalnym pancerzem, które chroni przed pociskami (ale zmniejsza mobilność), jak i wysuwania z dłoni kolców, zabójczych dla przeciwników w walce wręcz. **Najważniejsza specjalna umiejętność Alexa polega jednak na „wchłanianiu" ciał pokonanych wrogów, co sprawia, że bohater zamienia się w zabitego przeciwnika** i przejmuje jego możliwości. W ten sposób „przyswojenie" DNA np. kapitana bazy wojskowej sprawia, że Mercer może przyzywać nalot z powietrza na wskazane cele. Alex posiada też kilka talentów bardziej tradycyjnych – potrafi korzystać z 20 różnych rodzajów broni, a także porywać i pilotować najróżniejszego rodzaju zabaweczki, poczynając od czołgów M1A1, a kończąc na helikopterach apache (a wszystko to w Nowym Jorku!!!).

Alex jest tytułowym Prototypem, nadczłowiekiem o niezwykłych umiejętnościach.

Fabuła gry będzie powiązana z przeszłością bohatera – kiedy rozpoczniesz rozgrywkę, okaże się, że jest on pozbawiony wspomnień, i twoim zadaniem będzie przywrócenie mu pamięci. Strzępki informacji zdobędziesz, asymilując ciała niektórych przeciwników, a wtedy okaże się, że efektem ubocznym eksperymentów przeprowadzanych na ciele Alexa było stworzenie wirusa, który zaczyna rozprzestrzeniać się po mieście, zamieniając ludzi w tzw. Infected, czyli zarażonych. Nie zyskują oni jednak mocy podobnych do tych, którymi posługuje się bohater, ale stają się zmutowanymi monstrami opętanymi żądzą krwi. Prezentacja zakończyła się bitwą między siłami rządowymi (piechota, helikoptery i czołgi), czworonożnymi, wyrośniętymi mutantami i Alexem, co doprowadziło do totalnego armagedonu na jednym z nowojorskich skrzyżowań – z latającymi samochodami, szczątkami ciał i panicznymi okrzykami cywili. **To wyświechtane stwierdzenie, ale na koniec naprawdę szukałem szczęki na podłodze...**


Tak, kochanie, już do ciebie lecę...

Prototype

Producent:	**Dystrybutor PL:**
Radical Entertainment	CD Projekt

http://www.prototypegame.com/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: akcja


swoboda ruchu • Alex Mercer zjada Altaira z Assassin's Creed razem z jego kapturem, sztyletami i „futurystycznym drugim dnem fabuły" • grafika • tłumy (i chaos) na ulicach NYC


dlaczego na premierę trzeba czekać prawie rok?

Jedna z najbardziej efektownych produkcji pokazanych na tegorocznym GC. Gra, której już teraz można wróżyć wielki sukces.

Autor: Foch77

Mafia II

Data premiery: nieznana



Jedna z bardziej zaskakujących premier Games Convention – 2K Games zdecydowało, że to właśnie Lipsk będzie najlepszym miejscem, by powiedzieć światu o tym sequelu konkurenta Grand Theft Auto. Niestety, gra była obecna na targach wyłącznie w postaci krótkiego, przegadanego trailera, który nie pokazywał nic z rozgrywki. Nie zmienia to faktu, że spośród „gier GC" ta jest jedną z ważniejszych, jeśli nie najważniejszą, więc na pewno do tego tematu jeszcze wrócimy, kiedy tylko twórcy pokażą coś więcej.

Totems

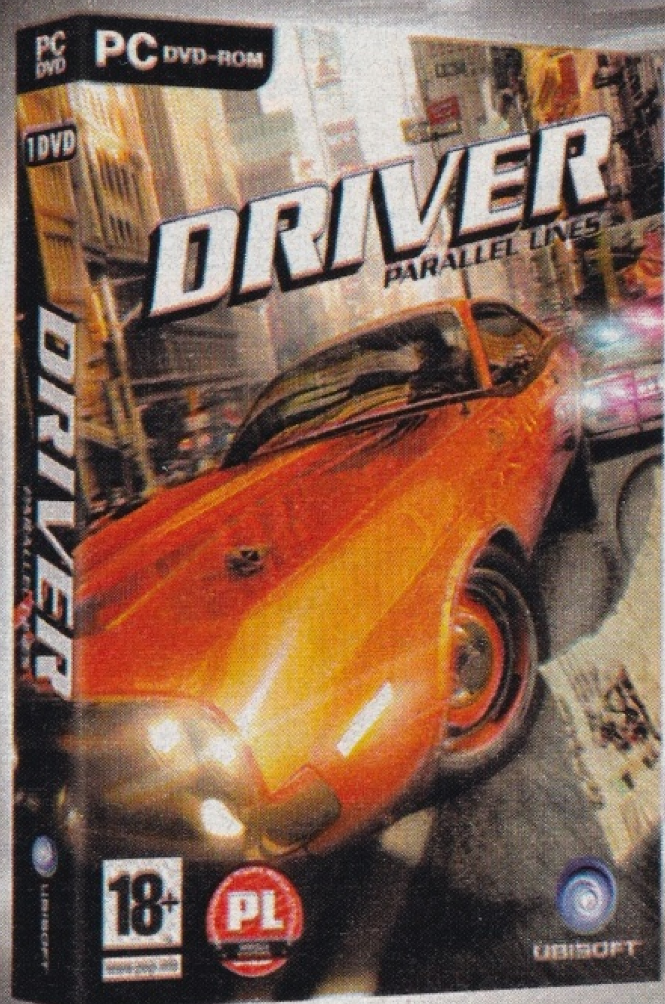
Data premiery: koniec 2008

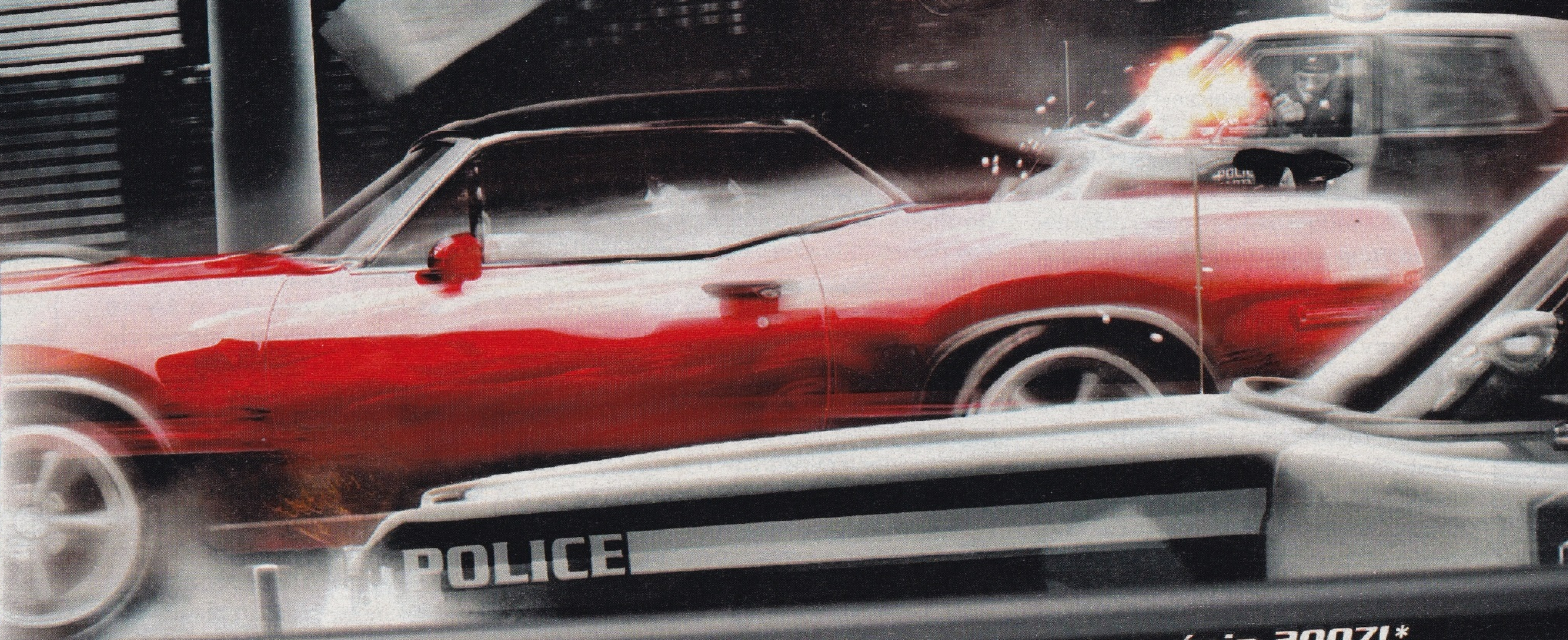


Gia to mistrzyni akrobacji w stylu parkour. Eksplorując egzotyczną wyspę gdzieś na oceanie, zgłębi tajniki mocy czterech żywiołów, zwiedzi dżunglę i ruiny starożytnych miast. Sprawnie i w widowiskowy sposób odbije się od ścian, aby wspiąć się na dach, przeskoczy nad urwiskiem i dotrze w nawet najbardziej niedostępne miejsca. Pełne baletowego piękna ruchy bohaterki przydadzą się także w walce z równie skocznymi wrogami. **Wszystkie akrobacje w Totems wykonasz za pomocą jednego klawisza** – a raczej wykona je specjalny system stworzony przez 10tacle, który zanalizuje otoczenie i dobierze odpowiednie ruchy.

Jeden człowiek.
Jeden wyrok.
Żadnych zasad.

DRIVER®
PARALLEL LINES™





Najlepsza gra z serii Driver! W sprzedaży od 27 września 2007!*






EMPIRE TOTAL WAR

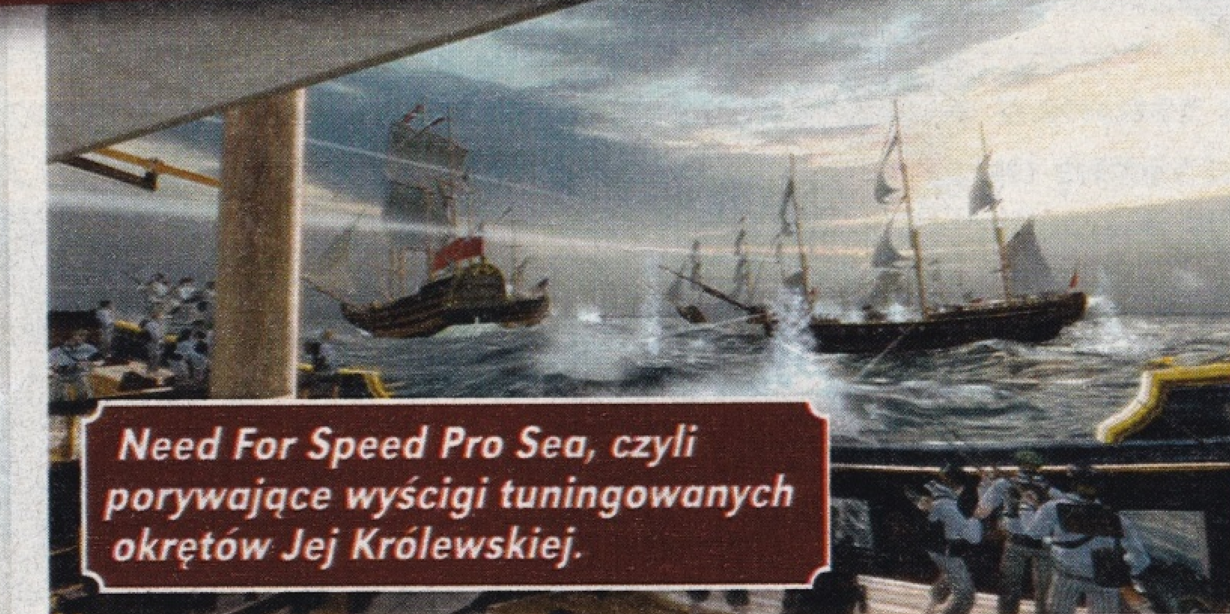
Serię Total War czeka prawdziwa rewolucja – zmieni się turowa warstwa strategiczna, po raz pierwszy w historii cyklu pojawią się także bitwy morskie!



Płyńmy na zachód – tam musi być jakiś McDonald's!



Hej, do kółeczka, tany, tany, hej, nanana!



Need For Speed Pro Sea, czyli porywające wyścigi tuningowanych okrętów Jej Królewskiej.

Przed GC w sieci pojawiły się plotki, że Creative Assembly ma zapowiedzieć na targach sequel Rome: Total War. Stało się zupełnie inaczej i już pierwszego dnia imprezy dowiedzieliśmy się, że w Totalnej Wojnie szykują się spore zmiany. Poznaliśmy też ich imię: Empire. Tym razem **rozgrywka osadzona zostanie w XVIII wieku, czasach wojny o niepodległość Ameryki, rewolucji francuskiej oraz intensywnego rozwoju broni palnej.** Dla ludzi tego okresu świat nie ograniczał się już wyłącznie do Starego Kontynentu, Ziemi Świętej i jej okolic. Podobnie będzie w Empire, gdzie na mapie strategicznej znajdą się obie Ameryki, Europa z Afryką Północną i Bliskim Wschodem oraz Indie. Główni producenci – Mike Simpson i James Russell – dodają, że kontynenty połączone zostaną w sposób, jakiego jeszcze w Total War nie widzieliśmy.

Świat gry będzie większy niż dotychczas, dlatego też wprowadzone zostaną pewne uproszczenia w zarządzaniu prowincjami. **Planowane jest stworzenie globalnego menu, w którym – zamiast w każdym mieście osobno – będziesz rekrutował armie**, ustalał podatki i decydował, jakie konstrukcje powinny być budowane. Oczywiście nadal możliwe będzie samodzielne sterowanie rozwojem prowincji. Empire powstaje na bazie zupełnie nowego silnika graficznego, dzięki któremu wszystkie z postawionych budynków będą widoczne już nie tylko podczas rozgrywanych w czasie rzeczywistym bitew, ale również na mapie strategicznej.

Zupełną nowością w serii będą od lat wyczekiwane przez graczy bitwy morskie (to dlatego wszystkie udostępnione screeny pokazują tę część rozgrywki). XVIII wiek to zdaniem twórców (i ja się z tym zgadzam) najlepszy okres historyczny na wprowadzenie tego elementu do gry – dziesiątki ówczesnych okrętów zostaną odwzorowane w Empire z dbałością o najdrobniejszy szczegół, zaś podczas starć morskich będziesz mógł obserwować pracującą na ich pokładach załogę. **Każda ze stron będzie dysponować w walce maksymalnie 20 statkami różnego typu.** Podczas bitwy skierujesz ostrzał artyleryjski w wybrane punkty wrogich łajb (w kadłub, pokład czy żagle), a także dokonasz abordaży. Wpływ na wyniki starć będzie miało również odpowiednie wykorzystywanie warunków panujących na morzu, np. kierunku i siły wiatru lub rozszalałego sztormu.

> **Zupełną nowością w serii będą od lat wyczekiwane przez graczy bitwy morskie.**

Zmiany nie ominą również starć na lądzie, a to ze względu na pojawienie się jednostek artyleryjskich. Wciąż jednak sporo walk rozstrzygnie się w zwarciu, przy użyciu jazdy czy piechoty z bagnetami na karabinach, dodatkowo podczas bitwy będziesz mógł obsadzić żołnierzami stojące wokoło budynki. Zmienią się także oblężenia, zdobywać będziesz tylko warowne twierdze, a nie miasta, chociaż o tym elemencie powiedziano naprawdę niewiele.

Na koniec dobra informacja dla tych, którzy narzekali na momentami szwankujące AI komputerowych przeciwników – **sztuczna inteligencja w Empire została, podobnie jak silnik graficzny, zbudowana od podstaw.** Nowy Total War powstaje w tajemnicy już od ponad roku, zaś efekty tych prac powinny ujrzeć światło dzienne przyszłą jesienią.

Autor: emter

Empire: Total War

Producent:	Dystrybutor PL:
Creative Assembly	CD Projekt

http://www.totalwar.com/

Premiera: jesień 2008

Gatunek: strategia turowa/RTS


nowa epoka historyczna • ogromny obszar rozgrywki • bitwy morskie!


niepokoją zapowiedzi uproszczeń w warstwie turowej

Spodziewaliśmy się sequela Rome, tymczasem dostaniemy zupełnie nowe i rewolucyjne Empire. Prosimy częściej o takie miłe niespodzianki!

C&C: Kane's Wrath

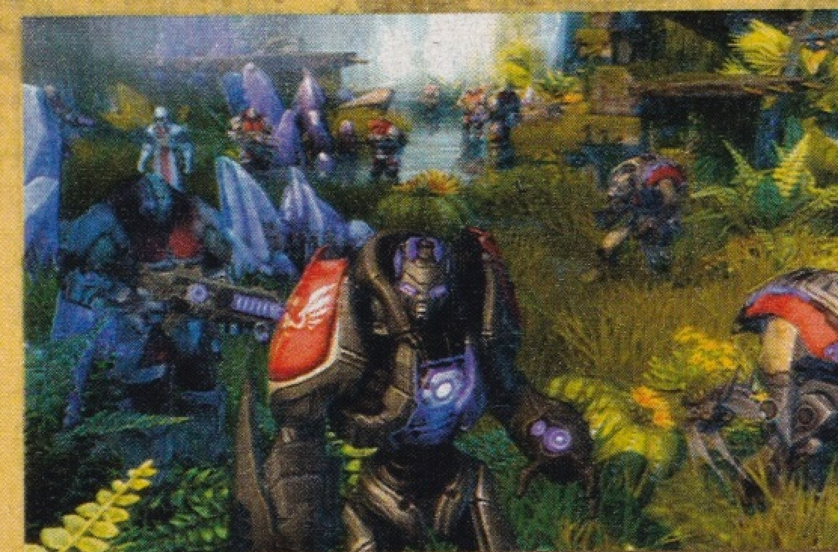
Data premiery: I kwartał 2008



Pierwszy dodatek do strategii Command & Conquer 3. Szczególnie powinni się nim zainteresować fani bractwa Nod, bowiem to ono i jego demoniczny lider Kane będą głównym tematem kampanii dla jednego gracza, obejmującej zarówno okres sprzed C&C: Tiberian Sun, jak i wydarzenia, które miały miejsce po zakończeniu Wojen o tyberium. Pojawią się nowe jednostki (m.in. latający pojazd bojowy Hammerhead, czyli lepsza Orca; Slingshot, pierwsza dobra broń przeciwlotnicza GDI; i Awakened, niemal niezniszczalna piechota Nod) oraz teatry działań (Azja, Rosja, Afryka).

WorldShift

Data premiery: nieznana



WorldShift przeniesie nas w daleką przyszłość. Na Ziemi istnieją dwie walczące ze sobą frakcje: zamknięci w potężnych i rozwiniętych technologicznie miastach Ludzie oraz Plemiona – ich domem jest dżungla, a bronią – magia. Trzecią grywalną nacją będą kosmici. Tym, co odróżni WorldShift od innych RTS-ów, będzie brak tradycyjnych drzewek technologicznych. Ulepszenia broni, pancerza itd. zdobędziesz za to w specjalnych misjach. W tej chwili autorzy mówią o rozgrywce sieciowej (także w trybie co-op) i nie ujawniają, czy w grze znajdzie się single player.

Beowulf The Game

Na początku nazwę „Beowulf" nosił poemat, później potężnego kalibru pociski, system informatyczny, filmy itd. Teraz czas na grę.

Skąd tak wielka popularność tej nazwy? „Beowulf" to jedno z pierwszych angielskich dzieł literackich. Każdy młody mieszkaniec Wysp spotkał się z nim w szkole średniej – to coś takiego, jak dla nas „Pan Tadeusz", tyle że znacznie starsze i napisane w języku raczej niezrozumiałym dla współczesnych.

Tym niemniej mit jest wciąż popularny – w listopadzie w kinach pojawi się film „Beowulf". Nazwiska za niego odpowiedzialne robią wrażenie: reżyserią zajął się Robert Zemeckis (m.in. „Forrest Gump"), scenariusz napisał Neil Gaiman (współautor książki „Dobry omen"), zaś w postacie dramatu wcielili się m.in. Anthony Hopkins, Angelina Jolie i John Malkovich. To o tyle istotne, że **twórcy gry mają pełne prawa do wykorzystywania wizerunków aktorów.**


Ależ Zygmuncie, co Zygmunt?!


Psiakrew! Ile razy się odwrócę i zrobię srogą minę, szlag musi morze trafić.


Skandynawskie chłopaki nie wiedzą, że afrodredy są już niemodne.

Nie oznacza to jednak, że będziemy mieć do czynienia z klasyczną „filmówką", jakich na PC pełno. To nie kolejna bzdurna trójwymiarowa platformówka ze zbieraniem żetonów i sieczeniem setek wrogów. Owszem – przemocy i walki nie zabraknie, jednak sam tytuł zapowiada się obiecująco. **W ogólnych założeniach jest to mieszanina gry zręcznościowej i hack'n'slasha, ze szczyptą taktyki.** A wszystko oczywiście oparte na mitologicznej historii o bohaterze Beowulfie, który pokonał Grendela, jego matkę, a później szczęśliwie rządził wyzwoloną przez siebie krainą aż do śmierci poniesionej w pojedynku ze smokiem. To tyle, jeśli idzie o treść poematu.

To nie będzie bzdurna trójwymiarowa platformówka ze zbieraniem żetonów i sieczeniem setek wrogów.

Produkcja Ubisoftu opowiada o 30 latach z życia bohatera, włączając w to również niektóre wydarzenia, które nie zmieściły się w filmie. Niezależnie od osadzenia fabularnego, **zdecydowana większość czasu spędzonego przy grze zejdzie na bardzo efektowną walkę.** Bohater, którym kierować będziesz za pomocą pada lub klawiatury (czyli nie do końca tak jak w hack'n'slashu), korzystać może z wielu broni, łączyć uderzenia w coraz bardziej skomplikowane kombosy, parować ataki itp. Szczególnie ciekawie zapowiada się tryb furii – korzystanie z niego jest z jednej strony praktyczne, gdyż dzięki niemu można się pozbyć bardzo szybko dużej liczby wrogów, ale z drugiej...

Beowulf to przywódca i autorytet, bardzo często krok w krok za nim szła będzie pomagająca mu świta (do 12 ludzi). Jeśli bohater wpadnie w furię, staje się niebezpieczny również dla niej – a to zdecydowanie negatywnie wpływa na jego wizerunek jako władcy. Nie można więc z szałem bitewnym przesadzać. Jest to o tyle ułatwione, że **wiele trudnych momentów można przejść sposobem: odpowiednio rozstawiając pomocników** lub też każąc im np. przenieść wielki głaz, który zablokuje dopływ wrogów.

Gra zapowiada się póki co na jedną z najlepszych „filmówek" w historii. Szybka akcja, dość głęboki gameplay, świetni wrogowie (szczególnie ładny był gigantyczny potwór wychodzący z wody) i ładna grafika – nic, tylko czekać na premierę!

Beowulf

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	Cenega

http://www.ubi.com/

Premiera: listopad 2007

Gatunek: zręcznościowa


gdzie indziej możesz walczyć przeciwko Angelinie Jolie? • rozwój bohatera i możliwość wydawania poleceń • ładne i dające radochę walki

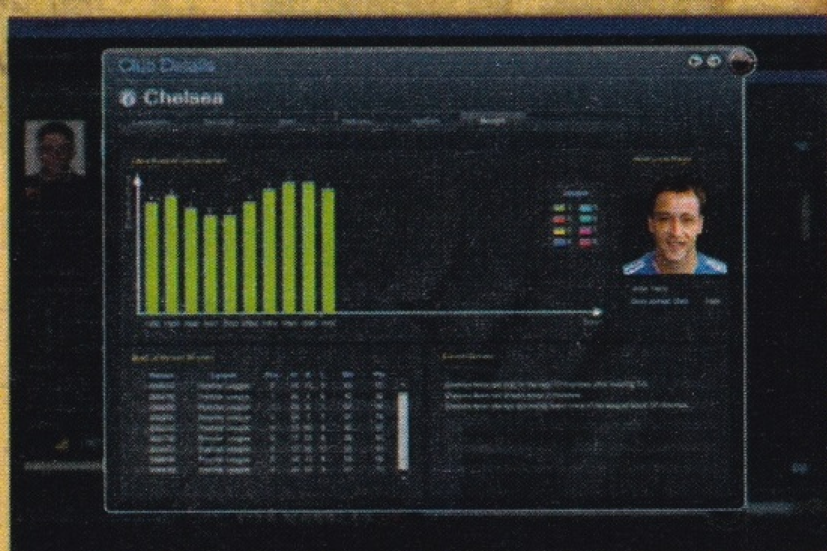

dopiero co gra została zapowiedziana, a już ma być jej premiera – to trochę pachnie standardową „filmówką"

Wszystko fajnie, ale kiedy np. polskie Metropolis zrobi grę pt. „Pan Tadeusz", ha?!

Autor: Teut

FIFA Manager 08

Data premiery: październik 2007



Już zeszłoroczną edycję menedżera z EA Sports chwaliliśmy za ciekawe pomysły, ogromną bazę danych, rozbudowane opcje i możliwość grania jednym zawodnikiem podczas meczów wizualizowanych na silniku zręcznościowej wersji FIFA. Narzekaliśmy za to na wiele wkurzających błędów, zwłaszcza w tym ostatnim elemencie. Na GC przekonaliśmy się, że większość niedociągnięć usunięto, dodano jeszcze parę usprawnień i wszystko wyglądało, szykuje się więc hit dla komputerowych Beenhakkerów. Już lada tydzień – i to po polsku!

Race Driver One

Data premiery: II kwartał 2008



To było do przewidzenia – genialny engine Neon, wykorzystany z powodzeniem w Colin McRae: DiRT, trafi teraz do kolejnej odsłony serii ToCA, która jednak zmienia nazwę. Ta nowa ma oddawać charakter serii (od dawna już nie koncentruje się tylko na wyścigach British Touring Car Championship) i podkreślać, że jest to tytuł, w którym najważniejsze jest to, co dzieje się na torze. O dziwo najwięcej mówiono nam o możliwości zarządzania własnym teamem rajdowym, ale to chyba dlatego, że „z gry" jest na razie tylko bajkowo piękny tor w Mediolanie i kilka modeli aut.

Po powrocie z Lipska nie mamy już wątpliwości, że przygodówki znów stają się jednym z popularniejszych gatunków gier – na targach pokazano około 20 nowych tytułów!

Wśród prezentowanych produkcji znalazły się kontynuacje znanych serii: Runaway 3, Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin, Secret Files 2, opisywane poniżej Ankh: Battle of the Gods czy Evil Under the Sun. Działające wersje swoich nadchodzących gier pokazała niemiecka Anaconda, zaś kilka rosyjskich tytułów (jak A Stroke of Fate) wkrótce może zawojować zachodnie rynki. Nie zabrakło również naszego rodzimego Art of Murder, które widzieliśmy jeszcze przed targami i szerzej opisujemy w osobnej zapowiedzi. W tym artykule zebraliśmy kilka, naszym zdaniem najciekawszych, przygodówek.

Autor: emter

Ankh: Battle of the Gods

Od czasu ostatniego naszego spotkania z Assilem młody Egipcjanin przeprowadził się do innej dzielnicy Kairu, gdzie mieszka ze swoją dziewczyną – Tharą. Fabuła nowego Ankh skupi się wokół zapowiadanej w poprzednich częściach mitologicznej bitwy bóstw, która ma miejsce w ekskluzywnym hotelu w Luksorze, starożytnym Las Vegas. Tym razem Assil będzie miał na pieńku z bogiem Sethem, który najpierw spali jego dom, zaś potem wyśle m.in. na śnieżną północ, do kraju wikingów. **Przejście już pierwszego etapu gry – wydostanie się z płonącego budynku – będzie wymagało współpracy dwójki bohaterów i przełączania się pomiędzy nimi.** Nad Battle of the Gods spędzisz około 11 godzin, ludzie z Deck 13 zapowiadają, że zwiedzisz w tym czasie zupełnie nowe lokacje i spotkasz około 17 totalnie zakręconych postaci. Wcześniej od trzeciego Ankh na rynku pojawi się inna gra niemieckiego studia – Jack Keane, parodiująca przygody Indiany Jonesa.



Niuch, niuch... Czy czuję tu gdzieś Zygmunta?



Nie martw się – na ostatniej stronie znajdziesz remedium na swoje troski.



Producent: Deck 13
Data premiery: 2008

Agatha Christie: Evil Under the Sun

Producent: AWE Games
Data premiery: listopad 2007

W trzeciej już grze na podstawie prozy Agathy Christie **wcielisz się w belgijskiego detektywa Herculesa Poirot, który wyjeżdża na wakacje do jednego z popularnych kurortów.** Jego odpoczynek w luksusowym ośrodku nie trwa jednak długo, gdyż zamordowana zostaje przebywająca w nim znana aktorka. Sceneria Evil Under the Sun przypomina trochę pierwszą część serii, And Then There Were None. Przygody Poirot również mają miejsce w posiadłości na wyspie, jednak panuje na niej ładniejsza pogoda, szerszy jest również krąg podejrzanych o zabójstwo – ponad dwudziestu. Ciekawie zapowiada się kilka nowych opcji. Detektyw będzie posiadał umiejętność cichego śledzenia i podsłuchiwania innych postaci. Graczom, którzy nie będą w stanie pchnąć fabuły naprzód, z pomocą przyjść ma natomiast nowy system podpowiedzi. Na ekranie pojawi się wtedy siedzący za biurkiem Poirot, który podsumuje wyniki twojego śledztwa i wskaże nowe tropy. Evil Under the Sun zaoferuje dwa alternatywne zakończenia: jedno znane z książki, drugie wymyślone przez twórców.



Gdzie to ja pochowałem tych 10 Murzynków?...

Mata Hari



Nowa przygodówka ze studia 4Head pozwoli graczom wcielić się w słynną tancerkę-szpiega początku XX wieku – Matę Hari. W przededniu I wojny światowej otrzymuje ona zadanie wykradnięcia tajnych dokumentów, które mogą zdecydować o zwycięstwie jednej ze stron. **Narzędziem pracy agentki będzie jej wygląd oraz umiejętności uwodzenia mężczyzn.** Te rozwiniesz, zbierając w dzienniczku tematy do rozmów, które trafią tam wraz z przeprowadzaniem konwersacji z postaciami NPC. Kiedy podejmiesz się już flirtu z osobą posiadającą ważne informacje, będziesz musiał umiejętnie stosować kolejne tematy, od czasu do czasu pomagając sobie zebranymi wcześniej przedmiotami – afrodyzjakami czy szampanem. Nad powstawaniem gry czuwają prawdziwe legendy branży: Hal Barwood i Noah Falstein, którzy pracowali niegdyś przy największych przygodowych hitach LucasArts, dlatego też po Macie Hari oczekujemy naprawdę sporo.

No, Mata – z taką kiecką to zawojujesz męskie serca...

Producent: 4Head Studios
Data premiery: I połowa 2008

Memento Mori

Panienka założy kask, bo inaczej panienka się będzie uśmiechać... Ciągle.

Producent: Centauri Production
Data premiery: I połowa 2008

Tytułowe Memento Mori to nazwa tajnego stowarzyszenia. Wykradło ono kilka znanych obrazów wystawionych w największych muzeach, podmieniając oryginały na zręcznie wykonane kopie. Na trop afery wpada pułkownik Ostankovic z wydziału ds. zwalczania kradzieży dzieł sztuki w Sankt Petersburgu. Śledztwo poprowadzi dwójka jego podwładnych – Larisa oraz Maxim (oboje będą grywalnymi postaciami). Wydarzenia w grze rzucą ich w różne zakątki świata. W pokazywanym na targach demie Larisa pojechała do Portugalii, aby tam odszukać pewnego znawcę malarstwa. Na drodze do rozwiązania zagadki kradzieży obrazów bohaterom nieraz staną członkowie tytułowego stowarzyszenia. **Jedną z większych zalet tytułu może okazać się aż sześć różnych zakończeń** oraz ładna dla oka grafika. Lokacje, podobnie jak modele postaci, tworzone są bowiem w pełnym trójwymiarze.

A New Beginning

Ten klasyczny point'n'click **to pierwsza od bardzo dawna gra przygodowa wykonana w całkowitym dwuwymiarze** – jej wygląd od razu przywołuje na myśl klasykę gatunku. Akcja określanego mianem eco-thrillera A New Beginning rozpoczyna się w dalekiej przyszłości, kiedy to ludzie boleśnie odczuwają skutki efektu cieplarnianego. Katastrofy naturalne zrównały z ziemią miasta i pochłonęły miliony ofiar, a grupa ocalałych żyje teraz w jaskiniach. Ty pokierujesz dwójką naukowców, wysłanych w przeszłość z misją uratowania Matki Natury. Na specjalnej prezentacji pokazano nam fragment, w którym ekipa wehikułu czasu rozbiła się w zniszczonym San Francisco roku 2050 i stara się naprawić maszynę za pomocą znalezionych przedmiotów. Zepsuty środek transportu to nie jedyny problem bohaterów. Nawet w dalekiej przyszłości będą bowiem żyli ludzie, którym zależy na niepowodzeniu misji ratunkowej. A New Beginning to naszym zdaniem **najciekawsza przygodówka zapowiedziana w Lipsku.**

Producent: Daedalic Entertainment
Data premiery: koniec 2008

O kurczę! Dostałam wiadomość, że pokażą mnie w Clicku!

Blizzard znowu w świetnej formie!

StarCrafta można albo kochać, albo... kochać jeszcze bardziej. Wygląda na to, że tylko sequel może zagrozić pozycji tego klasyka. A skoro o sequelu mowa... graliśmy w dwójkę!



Hej, uważajcie na ten czerwony okrąg. To nie Diablo się przedziera?

StarCraft II



Pierwsze informacje o StarCraft II podano w maju, na wielkiej imprezie dla fanów w Korei (Blizzard's Worldwide Invitational). Za wiele tego jednak nie było. Zgrabny filmik z „ziemskim" żołnierzem Marines, krótki gameplay z kilkoma nowymi jednostkami i... to tyle. Na więcej danych musieliśmy czekać aż do BlizzConu (patrz: ramka). Ale... było warto!

Tym razem nie ograniczano się już do parominutowych filmików. Prezentacja była dużo dłuższa i bardziej treściwa. Pokazano nowe jednostki i umiejętności Terran i Protossów. Ujawniono też informacje dotyczące kampanii, najbardziej chyba rewolucyjnego składnika SC II. Najważniejsze przesłanie? „Nie próbujemy wymyślić StarCrafta na nowo. Zastanawiamy się, jak go zrobić jeszcze raz, ale w bardziej nowoczesny sposób". Innymi słowy: „Nie obawiajcie się, nie będziemy niczego na siłę zmieniać". Także jeśli chodzi o balans między ekonomią a taktyką oraz możliwości, jakie SC daje zaawansowanym graczom. **Dwójka nadal będzie „starym, dobrym" StarCraftem, tyle że ładniejszym i wzbogaconym o nowe opcje i zagrywki.** BlizzCon dał sposobność samodzielnego kontaktu z grą, więc była możliwość przekonania się na własnej skórze, ile z tych zapowiedzi jest prawdziwych.

Dla fanów przygotowano setki komputerów połączonych w sieć. Można było rozegrać pojedynek zarówno ze znajomym siedzącym obok, jak i z AI. Jako że gra jeszcze gotowa nie jest, **udostępniono tylko jedną mapę, jeden tryb (potyczka), dwie strony: Terran i Protossów oraz 20 minut na osobę.** Potem trzeba było od nowa stać w kolejce, ale... niektórzy grali w sumie po parę godzin! Jako przedstawiciele prasy mieliśmy trochę łatwiej (osobne stanowiska), ale wrażenia były takie same: dwójka jest boska!



Odkąd Zygmunt zamieszkał nad rzeką, komary nie dawały mu żyć...

Engine i filmiki

Silnik drugiego StarCrafta jest potężny – po raz pierwszy filmiki na nim robione są aż tak zbliżone do prerenderowanych. Szczegółowość postaci, tak samo jak i obiektów tła, po prostu powala. Do tego dochodzi świetna animacja i... reżyseria całości. Za tę ostatnią odpowiadają goście robiący do tej pory w Blizzardzie intra, promosy i filmiki. Dzięki możliwościom engine'u po raz pierwszy zajęli się także reżyserią i „montażem" wstawek tworzonych w czasie rzeczywistym. Efekt? Powala!

StarCraft II oferuje oczywiście świetną, trójwymiarową grafikę i zmiany w interfejsie, a także nowe możliwości techniczno-taktyczne. Ale jeśli grałeś w jedynkę, wystarczy ci parenaście sekund, byś poczuł się jak w domu. Wszystko jest szalenie intuicyjne i działa niemal identycznie jak w poprzedniej części. A ten klimat! Są wprawdzie nowe odgłosy, nowa muzyka, ale tego stylu nie da się pomylić z niczym innym. Mimo zmiany

Ciekawe, czy grający od 9 lat w jedną grę Koreańczycy zauważą różnicę w grafice...

No co? Dobrze sobie czasem zorganizować redakcyjne grzybobranie...

silnika udało się zachować wszystko to, co tak dobrze sprawdzało się przez ostatnie dziewięć lat.

Dość już jednak radosnego pisania o wrażeniach, pora na fakty. Zacznijmy od kampanii, jako że właśnie w niej zaszły największe zmiany. Póki co pokazano tylko, jak ona wygląda u Terran, ale to wystarczy. Bo **tryb fabularny będzie nieliniowy! Wcielasz się w Jima Raynora (tak, tego Raynora)**, który obecnie stoi na czele grupki najemników niezbyt przyjaźnie nastawionych do Terran Dominion. Ta sytuacja powoduje, że na technologiczne superfajerwerki nie ma co z początku liczyć. Bardziej zaawansowane jednostki czy co ciekawsze „umiejętności" trzeba najpierw kupić na czarnym rynku.

Za co? Za kasę – gotówkę dostaje się za wykonanie celów. Przed misją można się, rzecz jasna, dowiedzieć się, co za ile, dostępne są również informacje dodatkowe: charakterystyka planety, przewidywane problemy, polecane technologie. Co prawda można sobie tym wszystkim głowy nie zawracać, ale **wątek fabularny będzie w SC II bardzo rozbudowany. I podany w mocno nowatorskiej formie.** Po Hyperionie (kosmicznym krążowniku, na którym rezyduje Raynor ze swoimi ludźmi) można się w miarę swobodnie przemieszczać. Na mostku, na mapie galaktyki wybierasz następną misję, w doku kupujesz nowe technologie,

BlizzCon '07

Miejsce: Anaheim, Kalifornia, USA
Data: 3-4 sierpnia 2007
Liczba biletów: osiem tysięcy (zostały sprzedane online w trzy dni)
Cena biletu: 100 dolarów (nie licząc kosztów dostania się do USA i hotelu)
Wrażenia: bezcenne!

Pokazy, panele, prezentacje, turnieje, sklep z gadżetami i wielki koncert na zakończenie. BlizzCon był po prostu wspaniały! Każdy mógł pograć w StarCraft II i drugi dodatek do WoW-a, poznać sekrety warsztatu i porozmawiać z twórcami, spotkać się z innymi fanami z całego świata, a nawet złożyć podanie, bo rozmowy o pracy wcale do rzadkości nie należały. I nie tylko one były cholernie treściwe – po każdym panelu i prezentacji, na które udało mi się załapać, można było zadawać pytania i otrzymać sensowne odpowiedzi. Zresztą w ogóle wrażenie po tej całej imprezie miałem jedno: Blizzard dokładnie wie, czego chce, co i dlaczego robi. A także potrafi przyznać się do błędów...

Ale wracając do samej imprezy. Czas był wypełniony na maksa. Żeby niczego nie przeoczyć, trzeba by się znajdować w co najmniej trzech miejscach równocześnie. Na szczęście kluczowe punkty programu, jak ceremonia rozpoczęcia, plebiscyt na najlepszy strój, imitację odgłosów czy taniec, miały konkurencję jedynie ze strony cały czas obleżonego sklepu oraz komputerów z SC II oraz WoW-em. Wydarzeniem samym w sobie był koncert drugiego dnia. Zaczęło się od metalowego L70ETC ze słowami zrozumiałymi tylko dla fanów (czyli... wszystkich słuchających), potem do szturmu ruszyła orkiestra. Muzyka Blizzarda w jej wykonaniu naprawdę kopała!

Główne problemy BlizzConu to duże kolejki do sklepików z jedzeniem (na szczęście po wyjściu z hal ze zdobyciem prowiantu problemów nie było) i fakt, że całość trwała jedynie 2 dni. Ale – za to jakie! Innymi słowy: jeśli tylko będziesz kiedyś miał szansę wziąć udział w jakiejś imprezie Blizzarda, nie wahaj się ani chwili. Lepszego święta dla fanów nie ma!



Hala jeszcze przed szturmem fanów...



Nie, to nie jest zwycięzca konkursu na najlepszy kostium. Ale laureaci byli niewiele gorsi...



Choć ludzi było multum, każdy mógł pograć prawie do woli.



Głosy, słyszę głosy!

Jednym z najważniejszych pytań było: „Czy usłyszymy te same głosy, co w jedynce?". Odpowiedź jest... niejednoznaczna. Nie było jeszcze castingu, więc teoretycznie wszystko jest możliwe, nawet to, że zatrudnieni zostaną ci, co przed dziewięciu laty. Ale to pewne wcale nie jest, bo od tamtego czasu głosy mogły się przecież ludziom mocno zmienić. Dla twórców z Blizzarda priorytetem zaś jest zbieżność brzmienia, a nie liter w nazwiskach. I dobrze.

w kantynie... w końcu wszyscy wiedzą, co się w kantynie robi, a Raynor nawyków wcale nie zmienił.

Do tego, poza gapieniem się w bezduszne ekrany komputerów, **można pogadać z innymi załogantami. Ba, fabuła ma mieć wiele aspektów, o których bez tych rozmów nie będziesz miał pojęcia!** Twórcy obiecują jednak, że kampanię można będzie ukończyć także nie przejmując się wątkami pobocznymi, a najważniejsze momenty (jak na przykład spotkanie Zeratula) będą tak wplecione w grę, że zobaczy je każdy (więcej o filmikach – w ramce).

Zostawmy już jednak fabułę i kampanię w spokoju, wypadałoby przecież napisać parę słów także o nowych jednostkach. Oraz starych, ale z nowymi umiejętnościami. Choćby centrum dowodzenia Terran. Latać potrafiło już w jedynce, ale teraz może zabrać na pokład pięć SCV (oddziały zbierającobudujące), dzięki czemu dużo łatwiej założyć nową bazę. Do tego może się ono zmienić w tzw. Planetary Fortress. Dzięki uzbrojeniu jest wtedy w stanie obronić SCV przed nawet całkiem sporym atakiem.

Pojawią się również nowe jednostki latające (jak Banshee, helikoptery szturmowe z opcją niewidzialności), chodząco-latające (Vikingi, mogące zmieniać formę z maszyny człapiącej w myśliwiec) i chodzące (Reaperzy, najemnicy wyposażeni w plecaki rakietowe, dzięki którym pokonują nawet wysokie klify). A także całkiem świeże umiejętności oddziałów dobrze znanych: dodatkowe uzbrojenie powietrze-ziemia lub powietrze-powietrze dla krążowników kosmicznych czy możliwość wezwania desantu Marines przez Ghostów, niewidzialnych zwiadowców.



Ciekawostka: pierwszy StarCraft, choć i dziś niebrzydki, obsługiwał paletę tylko 256 kolorów...



...a drugiemu, zdaje się, też czasem wiele więcej nie trzeba.

Zmiany zaszły również w kwestii budynków. Niektóre z nich chowają się w ziemi, dzięki czemu możesz ich użyć jako zapory, bez obaw, że twoje oddziały nie będą się mogły wydostać z bazy. Do fabryk można dostawić generatory i laboratoria, co pozwala ulepszać jednostki i przyspieszać ich tworzenie. Co ciekawe, są to budowle niestacjonarne. Można więc

Wrażenia wszystkich uczestników BlizzConu były takie same: StarCraft II jest boski!

je wymieniać między fabrykami: wystarczy odfrunąć jednym budynkiem i przyfrunąć drugim (podobnie jak w jedynce – większość struktur Terran może latać).

Mocne doładowanie dostali także Protossi. Zealoci (czyli piechota) potrafią szarżować, dzięki czemu znacznie lepiej radzą sobie z jednostkami strzelającymi. Pojawiły się Colossusy, wielkie walkery a la Half-Life 2 czy „Wojna światów". Nie tylko dysponują potężną siłą ognia, ale potrafią też pokonywać strome skarpy, więc różnica wysokości nie jest przed nimi żadną ochroną. Są również nowe myśliwce (Phoenix) i małe walkery z tarczami (Immortal), które dzięki tej osłonie są niemal niewrażliwe na ostrzał z ciężkiej broni (za to nie chroni ich ona przed mniejszym kalibrem, np. Marines). Lotniskowce też powracają, ale tym razem miano najpotężniejszej jednostki należy do statku matki. Wielka siła ognia, mocarne tarcze i duuuży koszt – to jego najprostsza charakterystyka. Wygląda zresztą na to, że każda strona będzie miała w swoim arsenale jedną taką zabawkę. U ludzi miano takiego „kozaka" należy się bez wątpienia Thorowi, wielkiemu mechowi, który budowany jest poza fabryką – bo ma jej rozmiary.

No dobrze. Terranie, Protossi – a gdzie Zergowie? Rzecz jasna, będą – problem w tym, że obecnie wiadomo jedynie tyle, że na pewno powróci Kerrigan. Na koniec jeszcze słówko o multi. Jest oczywiście równie ważny (jeśli nie ważniejszy) jak kampania dla jednego gracza i będzie rozbudowany co najmniej tak jak w jedynce. Wzbogacone zostaną także opcje dostępne przez Battle.net, na którym tryb sieciowy będzie bazował. Edytor też się oczywiście razem z grą pojawi. Tyle że szczegółów jeszcze niestety nie ujawniono...

Kiedy to cudo zobaczymy? Cóż, odpowiedź Blizzarda jest taka jak zwykle: „Kiedy gra będzie gotowa". Najważniejsza jest jakość i grywalność, a firma wyrobiła już sobie taką pozycję, że nikt jej do wypuszczenia niedopracowanego tytułu nie zmusi. I dobrze, w końcu dwójka będzie musiała wystarczyć – znając tempo Blizzarda – na następne dziewięć lat.



A my myśleliśmy, że to Rednacz wygląda głupio, jak wychodzi z gromadką pudełków na wielu smyczach...

StarCraft II

Producent:	Dystrybutor PL:
Blizzard Entertainment	CD Projekt

http://www.starcraft2.com/

Premiera: kiedy będzie gotowa

Gatunek: RTS

(+) świat • fabuła • dopracowanie szczegółów • multi • super filmiki

(−) nieznana data premiery

To będzie RTS roku. Nawet jeśli będzie to rok 2008.

Autor: Marchewa

NAJWIĘKSZY DODATEK W HISTORII GIER STRATEGICZNYCH

Zjednocz Wielką Brytanię pod jednym berłem.

Stań na czele krucjat.

MEDIEVAL II
TOTAL WAR™
KRÓLESTWA

Rzuć na kolana potęgę Zakonu Krzyżackiego.

... a na końcu podbij Nowy Świat!



4 NOWE, WIELKIE KAMPANIE!

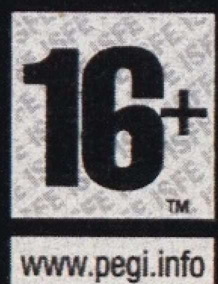
Medieval II: Total War Królestwa to pierwszy, spektakularny dodatek do najnowszej gry z serii Total War. Zupełnie nowe kampanie bazujące na największych historycznych wydarzeniach średniowiecza zapewnią ponad 75 godzin zabawy! Poprowadź swoje armie bogatsze o 13 nowych frakcji i ponad 150 dodatkowych jednostek.



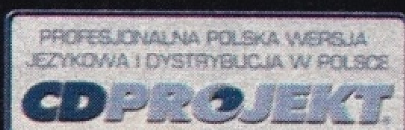
Już w sklepach!

www.gram.pl/Krolestwa

WYMAGA ORYGINALNEJ POLSKIEJ WERSJI GRY MEDIEVAL II: TOTAL WAR



















ART OF MURDER
FBI CONFIDENTIAL


Przydałoby się tu posprzątać...


Autko ładne, ale wyraźnie prosiłam na komendzie, żeby było żółte lub bordowe...

Młoda i niedoświadczona agentka FBI z prawdziwie ułańską sprawnością rozwiąże zagadkę serii okrutnych morderstw i zdemaskuje kryjący się za nimi spisek.

Ułańską, ponieważ Nicole Bonet jest bohaterką nowej polskiej przygodówki o wymownym tytule Art of Murder: FBI Confidential, którą miałem okazję zobaczyć podczas specjalnego pokazu w rzeszowskim oddziale firmy City Interactive. Wydawca ten, specjalizujący się dotąd w produkcji budżetowych strzelanek, nawiązał współpracę z bardzo doświadczonym zespołem, kiedyś występującym jako Detalion. Ludzie ci mają na koncie m.in. dwie części dobrze przyjętej mystopodobnej gry Schizm, a ich najnowsze dzieło ma szansę dołączyć do światowej czołówki gatunku point'n'click.

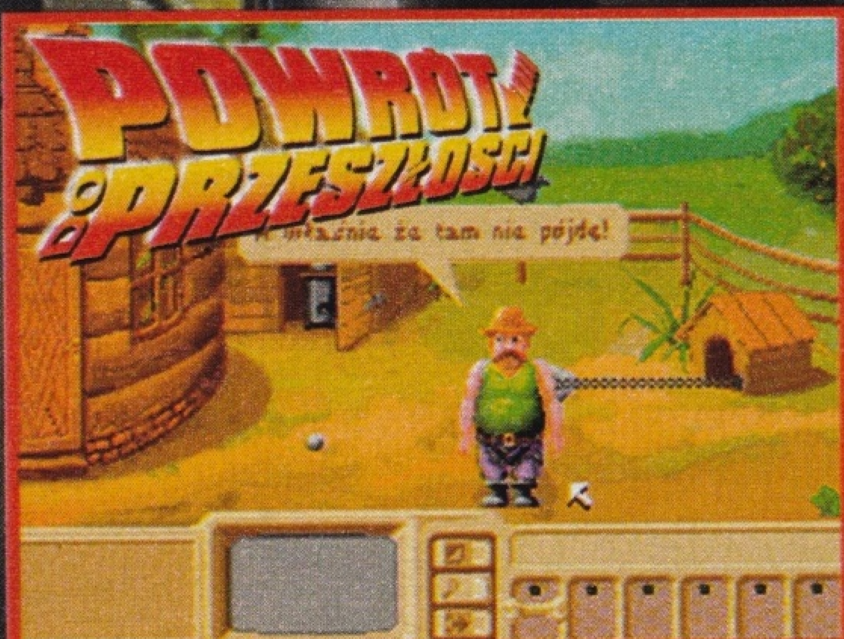
Nicole niedawno ukończyła szkołę policyjną i właśnie rozpoczyna pracę w nowojorskim FBI. Gdy jest na swojej pierwszej misji, w niewyjaśnionych okolicznościach ginie jej partner. Śledztwo nad tym zabójstwem przejmuje bardziej doświadczony Nick, główna bohaterka ma natomiast pomóc mu przy innych sprawach, gdyż facet cierpi na prawdziwy nadmiar obowiązków. Nicole zaczyna więc zajmować się serią tajemniczych morderstw – **ktoś zabija bogatych mieszkańców Nowego Jorku, po czym w rytualny sposób wycina ich serca za pomocą inkaskiego noża.**

Cała historia utrzymana jest w konwencji mrocznego thrillera, a klimatem bardzo przypomina Still Life.

Cała historia utrzymana jest w konwencji mrocznego thrillera, a swym klimatem bardzo przypomina wydaną przed kilkoma laty grę Still Life. Miałem okazję przyjrzeć się z bliska kilku prawie gotowym lokacjom – w sumie ma ich być około piętnastu, a w każdej z nich liczne mniejsze miejsca do zwiedzenia. **Graficy Detalionu odwalają kawał naprawdę dobrej roboty.** Prerenderowane tła, trójwymiarowe, bardzo szczegółowo wykonane scenerie (jak posiadłość maklera, szyb windy, czytelnia w bibliotece czy klatka schodowa, na której grafik właśnie „układał" posadzki) oraz modele postaci (realistyczna fizyka ruchu) plasują oprawę Art of Murder w światowej czołówce przygodówek. Twórcy zapewniają, że oprócz oglądanego przeze mnie Nowego Jorku zwiedzisz również stolicę nieistniejącego od wieków imperium Inków, Cusco oraz amazońską dżunglę.

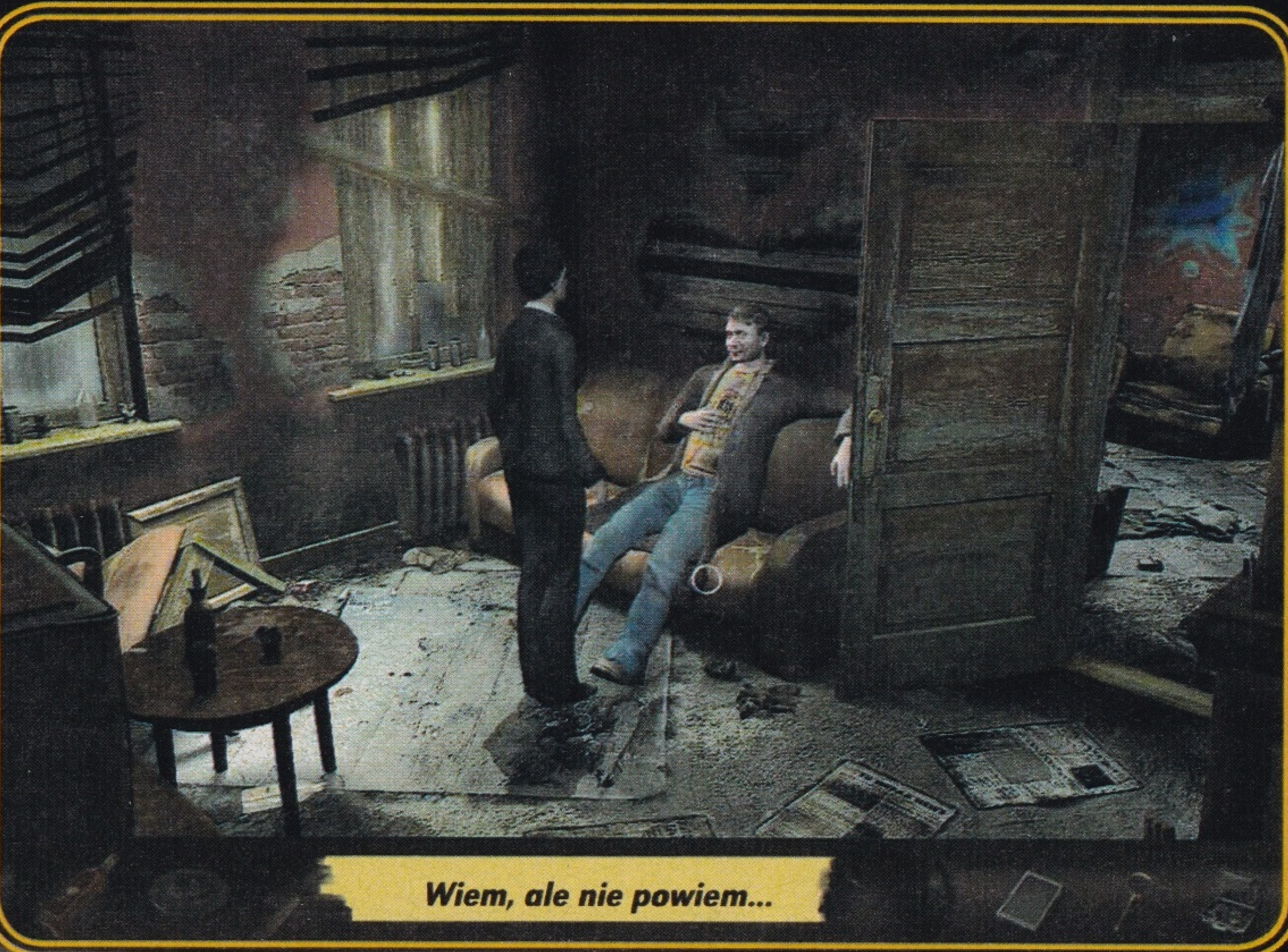
U dołu ekranu znajdzie się proste menu z ekwipunkiem, zaś do interakcji z otoczeniem posłużą dwa klawisze myszki – animowany kursor będzie





Sołtys

Doświadczenie ludzi pracujących nad Art of Murder jest naprawdę imponujące. Tworzyli oni sprzedaną w prawie półmilionowym nakładzie grę Schizm, a główny programista jest autorem jednej z najstarszych polskich przygodówek – wydanego w 1995 roku Sołtysa. Działający pod DOS-em program opowiadał o perypetiach sołtysa Wąchocka, który wyrusza na poszukiwanie zbiegłego narzeczonego swojej brzydkiej jak noc córki. Grę możesz za darmo pobrać z sieci – albo znaleźć na naszej płycie.



Wiem, ale nie powiem...

podpowiadał, którego z nich należy użyć. Dla wszystkich tych, którzy nie lubią marnować czasu na mozolne przetrząsanie lokacji w poszukiwaniu przedmiotów, wprowadzono dodatkową opcję, obecną także w wydanej niedawno Tungusce – po wciśnięciu spacji wszystkie miejsca interakcji zostaną podświetlone. Z pomocą przyjść może również bardzo rozbudowany notatnik elektroniczny bohaterki (chociaż jeszcze nieobecny w oglądanej przeze mnie wersji), który zawierać ma wbudowany dziennik misji, telefon komórkowy oraz aparat fotograficzny.

Nicole przez całą rozgrywkę będzie zdana wyłącznie na siebie. Co prawda, młoda agentka będzie mogła porozmawiać z około dwudziestoma postaciami niezależnymi (pięć tysięcy linii dialogowych – raczej standardowa liczba jak na przygodówkę), lecz **nie przewidziano wprowadzenia drugiego grywalnego bohatera czy zadań wymagających współpracy** (czyli ciągłego przełączania się) pomiędzy postaciami. Z jednej strony można tę decyzję pochwalić, z drugiej – takie etapy są obecne w coraz większej liczbie gier gatunku.

Przyjrzałem się również kilku zagadkom, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć podczas gry. Były to dość logiczne i nie najtrudniejsze kombinacje przedmiotów, próbowałem też przekupić pijaczka oszukiwanym alkoholem czy naprawić skrzynkę z bezpiecznikami. **Do ciekawszych należał etap, gdy porwana przez bandytów Nicole stara się po cichu wydostać z pokoju, w którym jest przetrzymywana.** Już teraz widać, że będzie to jedna z najtrudniejszych sekwencji. Przywiązana do krzesła dziewczyna musi przedostać się na drugi koniec pokoju, gdzie za pomocą noża może rozciąć więzy. Pomieszczenie podzielono na około trzydzieści kwadratów – płyt podłogowych. Większość z nich swoim trzeszczeniem alarmuje strażników. Znalezienie właściwej, bardzo pokrętnej drogi zajmuje sporo czasu, a etap ten... to właśnie misja na czas! Jeśli się nie wyrobisz – giniesz. To jeden z kilku momentów w grze, podczas których bohaterka będzie mogła stracić życie. Śmiercią zakończyć będą się mogły także niektóre fragmenty zręcznościowe, ale na ich temat nie ujawniono jeszcze żadnych szczegółów.

Największą zaletą nowej polskiej przygodówki będzie bez wątpienia tajemnicza i interesująca fabuła, w której sprawa morderstw i rytualnego pozbawiania serc będzie tylko początkiem bardziej złożonej intrygi. Trochę **szkoda, że cała przygoda będzie się mogła zakończyć tylko w jeden sposób.** Sporo racji mają jednak twórcy Art of Murder, twierdząc, że dobra przygodówka – w przeciwieństwie do gier innego gatunku – musi mieć element liniowości, gdyż – jak książka czy film – stanowi jedną, zamkniętą opowieść. W dodatku opowieść, która jeszcze w tym roku może przykuć do monitorów graczy na całym świecie.

Kolejna sprawa, kolejna zapuszczona rudera.

Autor: martin

Art of Murder: FBI Confidential

Producent:	Dystrybutor PL:
City Interactive	City Interactive

http://www.city-interactive.pl/

Premiera: koniec 2007

Gatunek: przygodówka


fabuła • klimat • ładna grafika • ciekawe zagadki na przyzwoitym poziomie trudności


brak drugiej grywalnej postaci • tylko jedno zakończenie

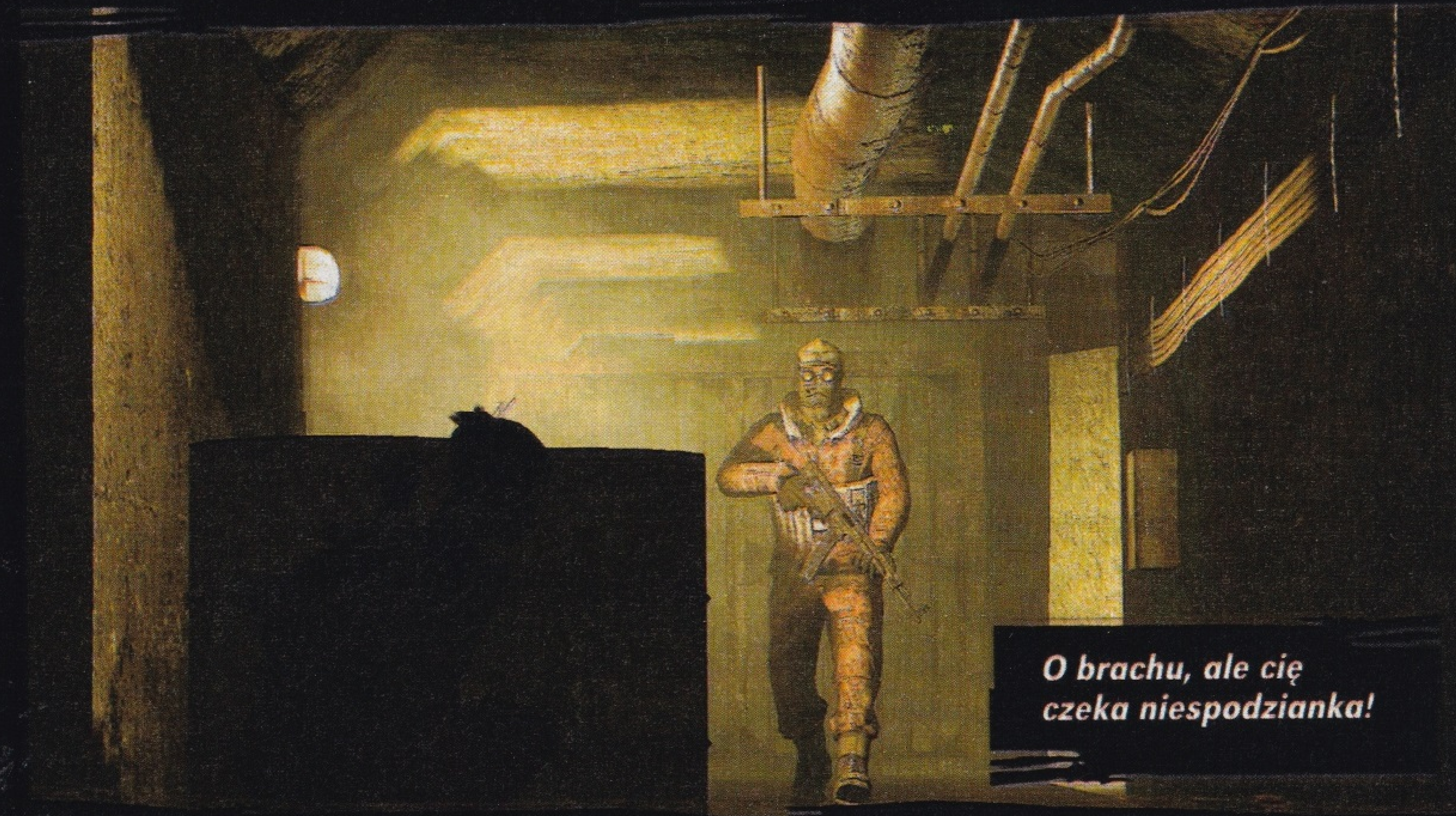
Wydawca niskobudżetowych strzelanek bierze się za przygodówkę, która ma predyspozycje, by stać się światowym przebojem. Polak potrafi?! Potrafi!

Kobieta szpiegująca.

Sabotage

Na prawdziwego faceta nic tak nie działa, jak widok pięknej kobiety w tarapatach, szczególnie jeśli wiadomo, jak jej pomóc. To zawsze okazja, by uratować ślicznotkę, z nadzieją, że ta odwdzięczy się czymś więcej niż tylko całusem...


Piękna złota polska jesień...


O brachu, ale cię czeka niespodzianka!

Violet Summer jest taką właśnie kobietą – urodziwą i mającą niemałą skłonność do kłopotów. Pewnie dlatego jest tajną agentką działającą na rzecz aliantów w trakcie II wojny światowej. **Jej pierwowzorem jest Violetta Szabo, prawdziwa bohaterka tamtego okresu, zabita przez nazistów w 1945 roku.** Teraz niemieckie studio Replay tworzy grę opartą na faktach z jej życia, w której trzeba będzie ubić niejednego hitlerowca. Ot, taki kaprys historii...

Sabotage to gra należąca do gatunku skradanek – **już na pierwszy rzut oka widać podobieństwa do takich tytułów, jak seria Hitman** czy czekający na swoją premierę Death to Spies. Nietypowe jest to, że kolejne misje to wspomnienia – a dokładniej majaki – głównej bohaterki, która w śpiączce leży w szpitalu (co pokazuje nawet ekran menu, na którym kamera przesuwa się powoli nad ukrytym pod prześcieradłem ciałem agentki).

Violet może korzystać z większości zagrywek typowych dla gatunku – i znanych innym bohaterom skradanek – ale poza zachodzeniem przeciwników od tyłu, gwizdaniem dla odwrócenia uwagi i możliwością zmieniania ciuszków ma jeszcze do dyspozycji jedną opcję, powiązaną ze „szpitalnym" pomysłem na fabułę. **Jeśli zdarzy się, że w trakcie wykonywania misji dziewczyna zginie, aplikuje sobie... morfinę, a wtedy akcja cofa się, Niemcy stoją w miejscu**, a panna Summer może bezkarnie zakraść się do dowolnego z nich i jednym ciosem pozbawić go życia. Ale pamiętaj, stare hasło FBI przypomina: zwycięzcy nie używają narkotyków! Smaczku tym sekwencjom (zwanym przez twórców „morphine mode") dodaje fakt, że Violet występuje w nich niemal nago, w ubiorze szpitalnym: ledwie w kusej piżamce. A na prawdziwego faceta nic tak nie działa jak widok...

Niemieckie studio tworzy grę, w której trzeba będzie ubić niejednego hitlerowca. Ot, kaprys historii...

Akcja gry toczyć się będzie w kilkunastu różnych lokacjach, wśród których są zarówno niemieckie fabryki chemiczne, jak i francuskie katedry (będzie poziom w Notre Dame) czy... warszawskie ulice. **Rozgrywana w Polsce misja ma bardzo ciekawą fabułę – zadaniem Violet ma być w niej dostarczenie pigułki z arszenikiem dla członka polskiego ruchu oporu,** złapanego i przetrzymywanego przez nazistów. W innej skradance zadanie polegałoby pewnie na uwolnieniu partyzanta, twórcy jednak stawiają na realizm...

...ale niekoniecznie w oprawie graficznej. Chociaż pod względem technologicznym ustępuje ona najnowszym produkcjom (animacje, modele postaci, tekstury są bardzo dobre, ale nie zachwycają efektami DX10 itp.), to wygrywa z nimi w kategoriach estetycznych. **Każdy z poziomów ma w grafice coś nietypowego, wyjątkowego, co buduje jego klimat** – np. etap z chemiczną fabryką ukrytą gdzieś w gęstym lesie utrzymany jest w przejaskrawionych jesiennych kolorach, co tworzy nietypową, oryginalną atmosferę. W innej z lokacji niebo nad Notre Dame skąpane jest w intensywnej czerwieni. Nieźle prezentują się też sekwencje „morfinowe", czarno-białe, z rzadkimi plamami żywszych barw. To dobry przykład na to, jak stosunkowo niskim kosztem można stworzyć grafikę, która zapada w pamięć.

Sabotage, mimo że to produkcja, nad którą pracuje niewielki niemiecki zespół programistów, zapowiada się naprawdę interesująco – głównie dlatego, że **jej twórcy wpadli na kilka ciekawych pomysłów, dzięki którym ich gra wyróżnia się spośród konkurencji, nawet jeśli powstaje przy dużo niższym budżecie.** Warto więc poczekać na spotkanie z panną Summer, a potem pomóc jej w tarapatach – a nuż ślicznotka odwdzięczy się niezłą zabawą?


Strzelaj w beczkę!

Sabotage

Producent:	Dystrybutor PL:
Replay Studios	brak

http://www.sabotage1943.com/

Premiera: jesień 2008

Gatunek: skradanka


oryginalna oprawa graficzna • ciekawy tryb morfinowy • misja w Warszawie


Niemcy tworzą produkcję o walce z nazistami? – coś tu nie gra...

O dużych premierach z gatunku skradanek na razie nie słychać, ale powstałą lukę Sabotage ma szansę wypełnić kilkoma naprawdę oryginalnymi rozwiązaniami.

Autor: Foch77

Błoto chlapie.

SEGA RALLY

beta test

Na szosie nie widać, jak brudne potrafi być SEGA Rally...

...dlatego czym prędzej zjeżdżamy na bezdroża...

...żeby sypnąć n00bom piachem w oczy! Pwnd!

Oto kolejna, po Colin McRae: DiRT, ścigałka, która chlapie spod kół błockiem tak, że aż miło patrzeć. W jaki sposób remake klasycznej, oldskulowej samochodówki chce wyprzedzić konkurenta?

Nowa wersja SEGA Rally przez pewien czas nosiła roboczy tytuł, w którym na końcu dostawiono jeszcze słówko Revo – od revolution, czyli rewolucji. **Bardziej pasowałby jednak inny dodatek do nazwy – Evo od evolution, czyli ewolucji**, bo produkcja ta po prostu rozwija w logiczny i konsekwentny sposób (uwzględniając choćby postęp technologiczny) swoją wielką poprzedniczkę (patrz: ramka).

Oryginalne SEGA Rally było jedną z pierwszych gier, które próbowały – z powodzeniem! – odwzorowywać różne warunki jazdy na odmiennych nawierzchniach. **Nowa produkcja o tym tytule również koncentruje się na symulowaniu tego, co dzieje się między kołami a drogą** – tyle tylko, że tym razem trasa zmienia się po każdym okrążeniu, bo koleiny w niej są żłobione przez przejeżdżające samochody.

Na tym właśnie, zdaniem twórców, polega owa Revo-lucja, ale mówiąc szczerze, przy pierwszym kontakcie z grą trudno ją odczuć – **kierownica czy pad i tak wibrują praktycznie cały czas, a koleiny nie są na tyle głębokie, by autem mocno rzucało.** Dopiero na późniejszych etapach żwirowe, błotne czy śniegowe nawierzchnie są trudniejsze i bardziej podatne na deformacje, co ma już większy wpływ na jazdę.

Całkowicie – i niestety negatywnie – zaskakuje to, że w next-genowej ścigałce wzdłuż tras „ustawione są" niewidzialne ściany. **SEGA Rally świetnie symuluje fruwające błoto, żwir, piach, a także doskonale pokazuje zabrudzenia osadzające się na karoserii.** Aż chciałoby się wyjechać poza trasę i umorusać auto aż po dach – tymczasem najdrobniejsze nawet zboczenie z drogi kończy się odbiciem od jakiegoś muru, który jest, ale go nie widać. Tu oczywiście widać oldskulowe korzenie gry, ale panowie, bez przesady z tymi wspominkami!

Zaskakuje to, że w next-genowej ścigałce wzdłuż tras „ustawione są" niewidzialne ściany.

Na szczęście staroszkolnymi koleinami nie pojechano w kwestii tego, czym i gdzie będziesz się ścigać. Pojeździsz w pięciu sceneriach (Tropical, Safari, Arctic, Alpine i Canyon), a w każdej z nich wytyczono co najmniej trzy różne, pełne wertepów trasy. Daje to ponad piętnaście różnych wyścigów, a na dodatek część z nich będzie można przejechać w tzw. rewersie, czyli w drugą stronę. **Sporo jest też samochodów – w trzech klasach rajdowych występują łącznie 32 pojazdy**, a wśród nich takie marki jak Subaru Impreza WRX STi SpecC Type RA, Mitsubishi Lancer Evolution IX FQ 340, VW Golf GTi, Grande Punto Rally, Audi quattro A2 oraz oczywiście Lancia Stratos, która w oryginale była ukrytą furą do odblokowania.

To jednak byłoby za mało, żeby powalczyć z nowym Colinem, który bezdyskusyjnie oferuje większą różnorodność aut i tras. Na szczęście jednak SEGA Rally to gra firmy – jak łatwo dostrzec – SEGA, a to oznacza, że po pierwsze **posiada kolorową, bardzo automatową grafikę; po drugie zaś, nawet mimo niewidzialnych ścian, jest bardzo grywalna.** Emocje są ogromne, bo trasy wiją się jak powinny, a komputerowi przeciwnicy to talenty co najmniej na miarę rodzimego Hołka (który w polskiej edycji odegra rolę pilota). To właśnie marka SEGA i to, co się z nią wiąże, może sprawić, że fani ścigałek zechcą na półce z ulubionymi produkcjami postawić ten tytuł obok DiRTa. Przekonamy się już niedługo – recenzja być może za miesiąc!



SEGA Rally

Słynna zręcznościowa samochodówka stworzona w 1995 roku z myślą o automatach do gier pracujących na tzw. Modelu 2, czyli platformie sprzętowej opracowanej przez firmę SEGA (wykorzystywały ją m.in. Virtua Fighter 2 i House of the Dead). Jedną z unikalnych cech SR było odtworzenie parametrów jazdy na trzech różnych nawierzchniach – asfalcie, żwirze i błocie. Poszaleć można było na czterech trasach trzema autami (licząc z ukrytą lancią stratos). Automaty z tą produkcją do dziś można znaleźć w niektórych, głównie nadmorskich salonach gier...

SEGA Rally

Producent: SEGA	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.segarally.com/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: ścigałka


„automatowa" grafika • duży wybór aut • wymagający przeciwnicy, niełatwe trasy


przy pierwszym kontakcie niezbyt czuć „revo-lucyjne" deformowanie tras

Uboższa w tryby niż Colin McRae: DiRT, ale równie grywalna ścigałka. Mimo zręcznościowego charakteru będzie wyzwaniem także dla automaniaków.

Autor: Foch77

FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE

Wyobraź sobie ryk 300-konnego silnika i syk rozpędzającej się turbiny. Już? To jedziemy!


Czerwony, garażowany, bez wypadku, pierwszy właściciel. Już od 15 tys. złotych!

Najnowszy FlatOut, choć jest tylko mocno ulepszoną wersją drugiej części, już teraz powoduje u mnie ciarki. Pojawią się **nowe fury, trasy, jeszcze większa rozwałka i system zniszczeń, który nawet na screenach imponuje mocą.** Najwidoczniej poprzednie odsłony serii były tylko zapowiedzią prawdziwego killera, który pojawi się najpewniej jeszcze w tym roku. Radość z nadchodzącego tytułu jest tym większa, że dopiero niedawno developer podjął decyzję o wypuszczeniu gry na PC, a nie, jak było wcześniej zamierzone, tylko na Xboxa 360.

Finowie, w myśl zasady: „nie zmieniamy tego, co dobrze się sprzedaje", usiedli do pracy i upgrade'owali wszystko, co w serii najlepsze. Zwiększona została liczba samochodów biorących udział w wyścigu, z ośmiu do dwunastu. Również obiektów możliwych do poruszenia, rozjechania czy po prostu wyrzucenia w powietrze jest znacznie więcej – około ośmiu tysięcy. Skoro jesteśmy przy liczbach, to warto wspomnieć o czterdziestu trasach, wytyczonych w sześciu zróżnicowanych środowiskach, oraz o pięciu trybach zabawy w single i multiplayer. Do jazdy zostanie oddanych 40 samochodów, podzielonych na trzy grupy: derby, street i racing – każdy zmyślnie zaprojektowany i przygotowany do totalnej masakry.

To, co będzie się działo na ekranie FlatOuta, podnieci nawet miłośników Simsów.

Nie bez powodu użyłem słowa „totalna", ponieważ to, co będzie się działo na ekranie FlatOuta, podnieci nawet miłośników Simsów. Z każdego wozu odpadnie około 40 elementów, przy czym odpowiedni system będzie czuwał nad tym, żeby nie stało się to zbyt szybko. **W zależności od siły uderzenia, dana część albo się pomarszczy, albo wgniecie, albo, jeżeli zaliczysz konkretnego dzwona, odpadnie.** Wygenerowane zniszczenia zależeć będą również od sposobu, kąta i prędkości uderzenia w przeszkodę. Jeśli trafisz czołem w słup, samochód zawinie się wokół niego, a rama wygnie się w literkę „u".

Mając taki zestaw narzędzi do masakrowania pojazdów, programiści postarali się, żeby każdy wyścig dostarczał maksymalnej ilości kontaktu, zarówno z przeciwnikiem, jak i z otoczeniem. Koniec z grzecznością na drodze. Będziesz się rozpychać, miażdżyć grille i spychać w rowy lub na ściany przy każdej nadarzającej się okazji. **Za drift, skok czy trząśnięcie w przeciwnika zostaniesz nagrodzony punktami oraz nitrem.** Zasada jest prosta: możesz przyjechać na metę czwarty i zdobyć nagrodę, ale pod warunkiem, że pojedziesz na maksa agresywnie i zdemolujesz wszystko po drodze.

FlatOut oferuje znacznie więcej niż tylko zabawę w trybie single. Destruction Derby to sieciowe masakrowanie każdego pojazdu w zasięgu wzroku: jeden na wszystkich, wszyscy na jednego! **Nie ma żadnych reguł, nie ma litości, wygrywa ten, kto jako jedyny zostanie na torze... choćby jego wóz miał już tylko dwa koła.** W Ultimate Carnage nie zabraknie również Rag-dolls Games, czyli rzucania, turlania, łamania i wystrzeliwania w powietrze kierowcy, wszystko do wykonania w dwunastu dyscyplinach (kręgle, baseball, skoki narciarskie, a nawet rzutki).

Tak rozbudowany gameplay został podkręcony najnowszymi efektami graficznymi. Każdy samochód składa się z około 25 000 polygonów, czyli względem poprzedniej części ich liczba wzrosła ponad trzykrotnie. Wystarczy popatrzeć na zrzuty z gry, aby zacząć podziwiać dzieło fińskiego developera. **Edycja na Xboxa 360 wygląda obłędnie w High Definition, ale kompy uzbrojone w najbardziej wypasione karty graficzne powinny konsolową wersję pożreć na śniadanie.**

Podsumowując: szykuje się porządny zręcznościowy racer. Pozycja obowiązkowa nie tylko dla miłośników samochodówek, ale i dla lubiących demolować wszystko i wszystkich. Na pierwszy rzut oka gra nie ma słabych stron. Została **napakowana sterydami, odpowiednio rozbudowana względem poprzednich części (AI, większy garaż, system zniszczeń, wypolerowana na błysk grafika) oraz wzbogacona o nowe-stare tryby.** Single zaoferuje przynajmniej kilkanaście godzin efektownej rozwałki, plus Destruction Derby i liczne gierki z serii Rag-dolls. Obok takiego potencjału Ultimate Carnage żaden gracz nie będzie mógł obojętnie przejechać.


Ups, znowu nawaliła sygnalizacja.

FlatOut: Ultimate Carnage

Producent:	Dystrybutor PL:
Bugbear Entertainment	CD Projekt

http://www.flatoutgame.com/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: samochodówka

 zniszczenia • adrenalina • Rag-dolls Games • grafika!!!

 to tylko remake FlatOuta 2, a nie prawdziwa „trójka"

Rok 2007 obfituje w porządne samochodówki, ale FlatOut ma szansę wymieść konkurencję!

Autor: dc

Już od wielu lat lubiący grać w komputerowe symulacje kopanej podzieleni są na dwa obozy. Czy najnowsze edycje serii FIFA i PES coś zmienią?

beta test

No i powiedz: jak to jest, że mu ta piłka nie spada z palca?

PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

Cristiano Ronaldo jest twarzą PES 2008...

...można się więc spodziewać wielu efekciarskich zagrań.

Linia podziału jest tu dość jasna. **Jeśli lubisz realistyczny, ale i dynamiczny futbol, a najważniejszy jest dla ciebie sam fakt rozgrywania meczu, na pewno stoisz po stronie PES-a.** Jeśli jednak duże znaczenie mają dla ciebie prawdziwe nazwiska, dużo lig (w tym Orange Ekstraklasa), polski komentarz i bardziej rozwinięte opcje menedżerskie – tutaj zawsze wygrywa FIFA.

Nietrudno się domyślić, że – podobnie jak w ostatnich latach – **nie czeka nas żadna rewolucja, zaś obie gry piłkarskie tylko umocnią się na swoich pozycjach.** Tak jak FIFA nie stanie się nagle perfekcyjnym symulatorem, tak samo PES nie dostanie zastrzyku gotówki, który pozwoliłby na wykupienie tylu licencji i zatrudnienie Szpakowskiego i Szaranowicza. Póki co nie wiadomo nawet, czy po ubiegłorocznym blamażu podtrzymany zostanie kontrakt z Borkiem i Kołtoniem...

To jednak tylko sprawy okołomeczowe. **Najważniejszy element PES-a, czyli sama grywalność spotkań, pozostał praktycznie niezmieniony.** Konami najwyraźniej uznało, że ich gra jest tak dobra, że jakiekolwiek zdecydowane modyfikacje mogłyby tylko zaszkodzić. Trudno się z tym zresztą nie zgodzić, o czym dobitnie świadczą setki tysięcy graczy przez cały czas toczących boje w Internecie (w tym ja). Nie oznacza to jednak, że twórcy spoczęli na laurach – kilka rzeczy w ich nowej produkcji będzie mogło cię zaskoczyć.

Sterowanie i zachowanie piłkarzy są z pozoru identyczne jak poprzednio, ale drobne niuanse można wychwycić już po kilku minutach grania. Pierwsze, co mi się rzuciło w oczy, to przyjmowanie piłki. **Zawodnicy teraz nie zatrzymują się ani na chwilę, gdy natrafią na gałę – po prostu wpadają na nią w pełnym biegu** i wypuszczają ją sobie dość daleko – dotyczy to także wysokich zagrań. To nieco zmienia taktykę – po pierwszych kilkunastu stratach docenisz jednak tę innowację.

Konami uznało, że ich gra jest tak dobra, że jakiekolwiek zdecydowane zmiany mogłyby jej tylko zaszkodzić.

Drugą szybko zauważalną modyfikacją jest sposób, w jaki piłkarze wykonują podania prostopadłe. Teraz są one nieco bardziej inteligentne – nie zdarzało mi się już tak często sytuacja, że piłka trafiała nie do zawodnika najbliżej, ale była ekspediowana gdzieś daleko na pole karne. Ogólnie jednak **w wersji beta jeszcze nie wszystko działało jak należy – większość irytujących błędów z poprzedniej odsłony widoczna była i tutaj.** Obrona wciąż często zachowuje się głupio, zaś część zwykłych podań trafia zupełnie nie tam, gdzie wskazujesz kursorem. Z takimi wadami można jednak żyć – i to jak!

Co nieco zmieniło się też w samych menusach. Do dyspozycji masz te same tryby, co poprzednio, a także trochę nowego. Rozwinięto odrobinę opcje menedżerskie – jeśli chcesz, możesz bawić się w śledzenie rynku transferowego i budowanie swojej drużyny od podstaw. **Bardzo fajnie też działa World Tour – wybierasz drużynę i wraz z nią wykonujesz misje**, ścierając się z przeciwnikami z różnych kontynentów. Zadania trochę przypominają te znane z cyklu FIFA: wygrać bez straty bramki, bez dokonywania zmian itp.

Konami zmieniło też wreszcie zbalansowanie poziomów trudności. Top Player jest bardziej wymagający, a Regular stał się przystępniejszy – wreszcie jest tak, jak być powinno. Nieco zawodzą za to póki co składy – nie są superaktualne, a Polska jest obecna tylko w postaci reprezentacji i Wisły Kraków. Obie drużyny są zresztą tak słabe, że wygrać nimi choćby na Professionalu to zadanie dla największych mastahów. Ale że takich nie zabraknie – nie mam żadnych wątpliwości.

Pro Evolution Soccer 2008

Producent: Konami	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.konami-europe.com/	
Premiera: październik	
Gatunek: sportowa	


jeszcze lepszy niż rok temu! • nowe tryby • bardziej dynamiczna rozgrywka • next-genowa grafika • zbalansowanie poziomów trudności • subtelne, ale widoczne zmiany w gameplayu


wciąż mało lig • nie poprawiono wszystkich błędów • bardzo słabe Wisła i polska reprezentacja

Król PeCetowych kopanych powraca w glorii i chwale. Redakcja Clicka już szoruje pady na myśl o uczcie...

Autor: Teut

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

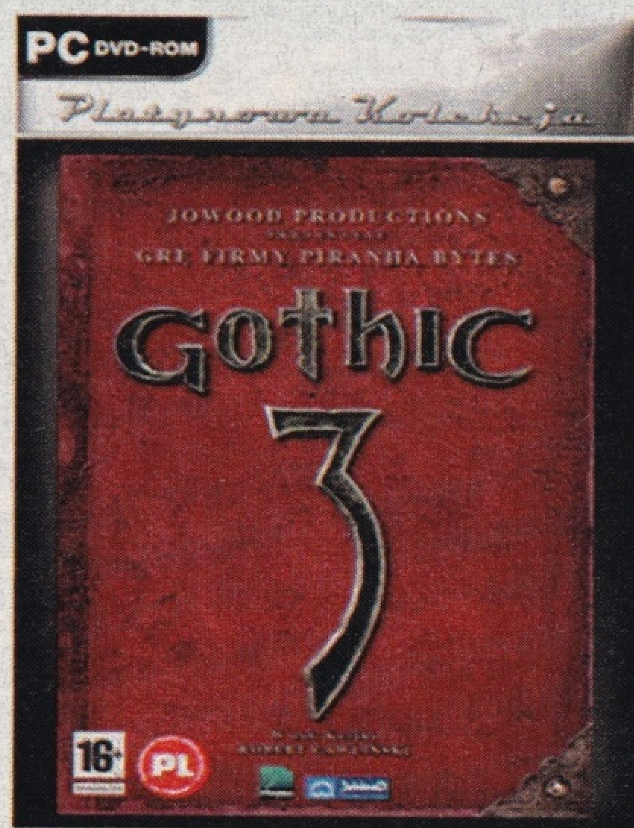
PROFESJONALNY PORADNIK

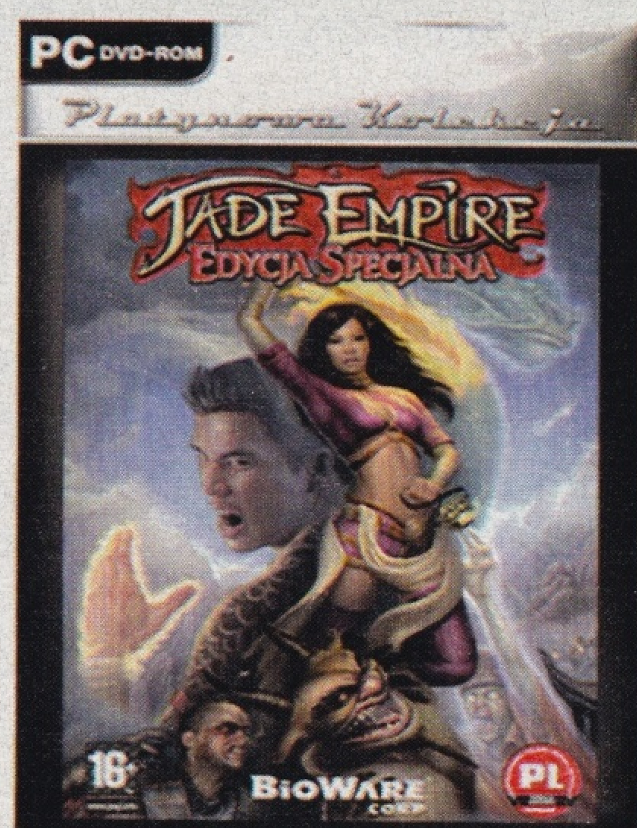
DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL

Platynowa Kolekcja

NOWOŚCI W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA JUŻ W SPRZEDAŻY!







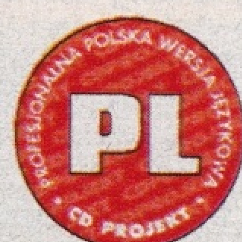
W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

• AGE OF EMPIRES III • ANTOLOGIA BLIZZARD • COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI • DIABLO II ZŁOTA EDYCJA • FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI • NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA • NEVERWINTER NIGHTS 2 • ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA • SAGA GOTHIC • SPELLFORCE 2: CZAS MROCZNYCH WOJEN • THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA • WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA •

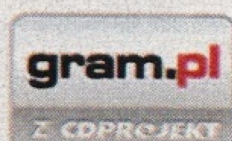
NAJBARDZIEJ

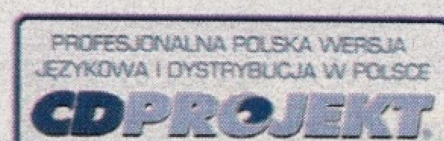
STYLOWA

ROZRYWKA









Nowy sezon.

FOOTBALL MANAGER 2008

beta test

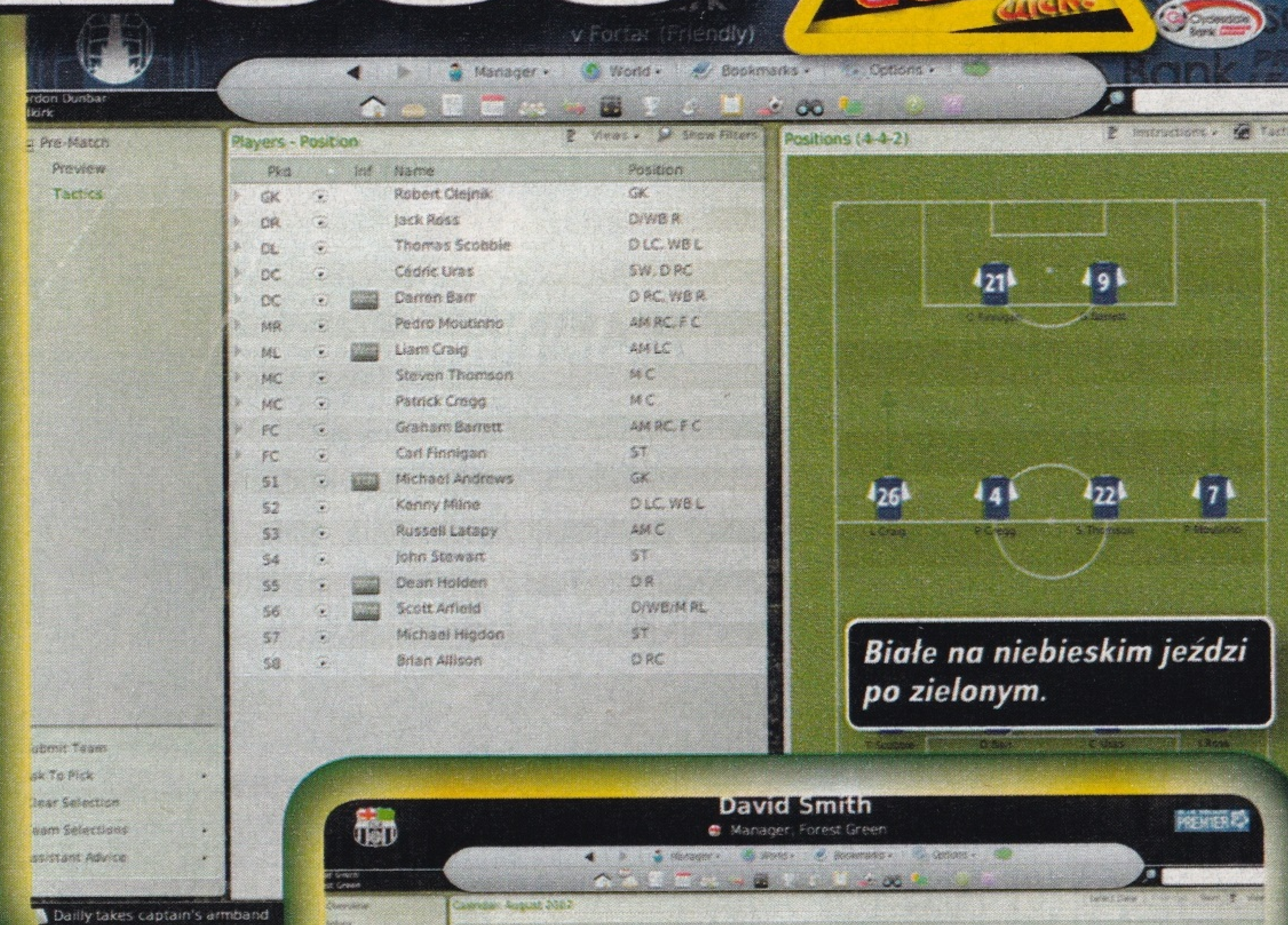
Sezon Orange Ekstraklasy już ruszył, piłkarze grają też na boiskach Anglii, Hiszpanii, Francji, słowem: całej Europy. Równolegle – jak co roku – rozpoczęło się odliczanie do premiery nowej edycji Football Managera...

Są firmy, na których można polegać. Co roku, z precyzją szwajcarskiego zegarka, powtarzają te same działania, dzięki czemu od razu wiadomo, jaki mamy miesiąc. Jedną z nich jest **Sports Interactive – zawsze w drugiej połowie wakacji informuje o zmianach, jakie zamierza wprowadzić w swojej sztandarowej serii Football Manager.** A w tym roku będzie ich więcej niż w trzech poprzednich edycjach.

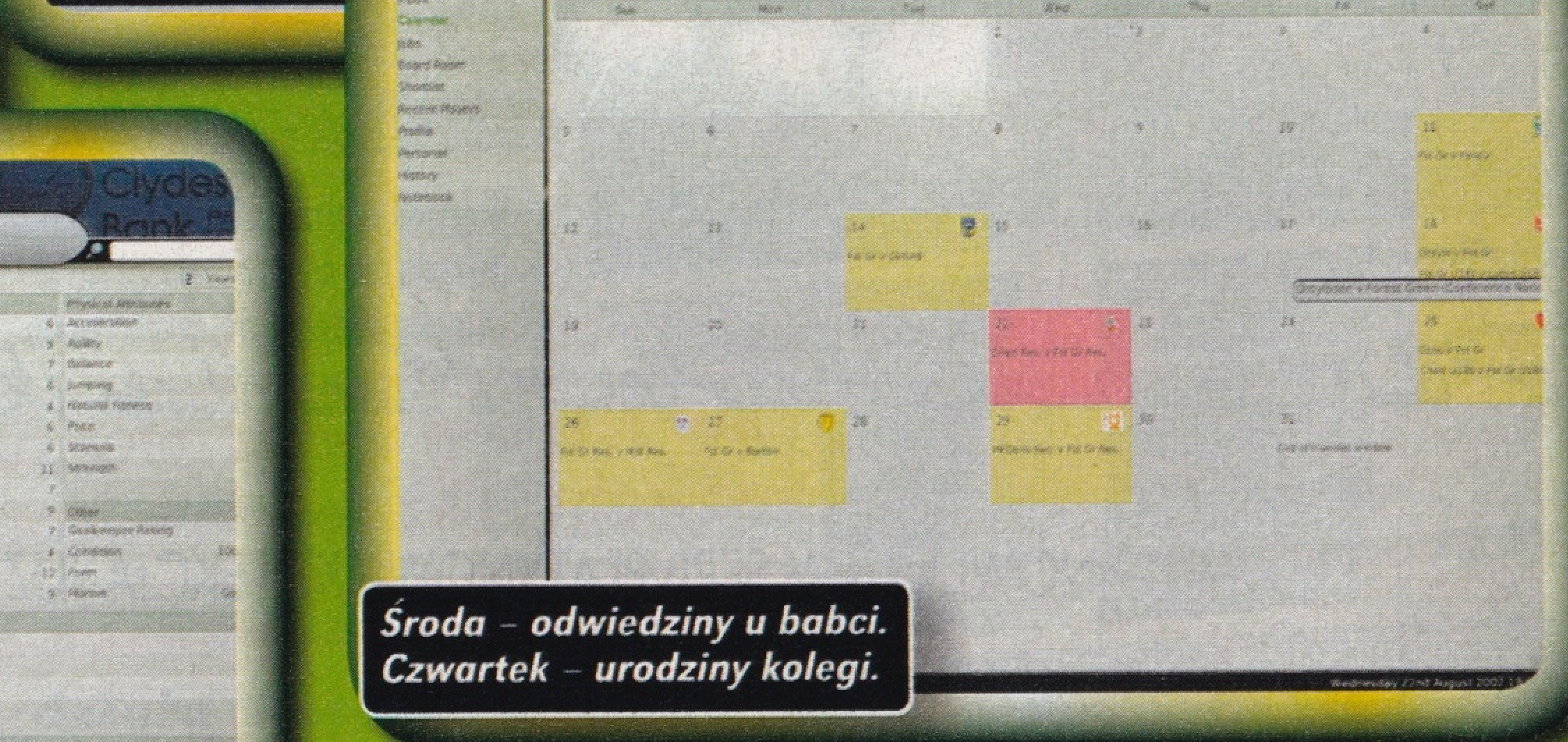
Mają być też one bardziej widoczne – najwyraźniej **interfejs, wygląd menu i elementów graficznych gry Football Manager Live**, czyli planowanej na marzec 2008 sieciowej odsłony serii (beta-test w poprzednim numerze), **spodobał się w studiu Sports Interactive**, bowiem FM2008 będzie prezentował się niemal identycznie. Zastosowano tę samą czcionkę, bardzo podobny podgląd ustawień taktycznych, zbliżoną stylistykę ramek. U góry ekranu pojawi się nowa belka menu, a na niej kilkanaście ikonek prowadzących do najczęściej używanych opcji (fani serii, przyzwyczajeni do liczb i tekstów z poprzednich części, wiedzą, jaka to rewolucja...). Najbardziej zaskakującą zmianą jest wprowadzenie trójwymiarowych podobizn piłkarzy generowanych przez program (młodzików, z dalszych lig), których wygląd zmienia się wraz z upływem lat.

Te rozwiązania mają uczynić grę bardziej przyjazną dla nowych użytkowników. Dla nich przygotowano też prostszy w użyciu i bardziej przejrzysty system pomocy; rozbudowano raporty komputerowych asystentów, których porady znacznie ułatwiają rozgrywkę; wprowadzono kilka nowych ekranów (m.in. kalendarz), porządkujących setki informacji, jakimi Football Manager potrafi zarzucić użytkownika.

A co FM 2008 oferuje menedżerom, którzy nieraz zdobyli już tytuł mistrzowski? Sports Interactive planuje zmienić



Białe na niebieskim jeździ po zielonym.



Środa – odwiedziny u babci. Czwartek – urodziny kolegi.



Zatrzymany Jerzy D. Znak rozpoznawczy: robi głupią minę, kiedy puści gola.

W tym roku zmian będzie więcej – i będą bardziej widoczne – niż w trzech poprzednich edycjach.

– a przy okazji również rozszerzyć – kilka modułów gry, w tym m.in. system finansów (pojawią się np. nagrody dla piłkarzy za zwycięstwa w ważnych meczach i zdobyte trofea), transfery (ale tu modyfikacje będą raczej kosmetyczne), ekran informujący o tym, jak z pracy menedżera zadowoleni są właściciele i miłośnicy klubu. Nowa opcja dotycząca tych ostatnich to możliwość zorganizowania „dnia kibica", co zwiększa – szczególnie jeśli uda się wtedy wygrać – morale zespołu i sympatię fanów. **Ważną nowinką jest też szereg możliwości, jakie otrzymają do dyspozycji selekcjonerzy drużyn narodowych**, dzięki którym ten aspekt gry, dotąd traktowany przez SI po macoszemu, wreszcie stanie się równie interesujący jak klubowe rozgrywki ligowe czy pucharowe.

Przede wszystkim jednak nowy Football Manager przynosi zmiany w silniku meczowym. Wszystkie ekrany składające się na tzw. „match day" (dzień, w którym rozgrywane jest spotkanie) – a więc zapowiedź przedmeczowa, ustalanie składu, rozmowa w szatni przed pierwszym gwizdkiem, mecz, bieżące zmiany taktyki – mają zostać połączone w taki sposób, by przechodzenie pomiędzy nimi odbywało się płynnie, bez większych przestojów i wczytywania nowych ustawień (co było zmorą poprzednich części). Zmiana systemu gry (np. z 5-3-2 na 4-4-2) czy wskazówek taktycznych będzie się teraz odbywała na bieżąco w trakcie meczu (bez pauzy!), na oddzielnym ekranie, na którym widoczny będzie również zminiaturyzowany podgląd boiska.

Football Manager 2008 kontynuuje świetną passę serii. Odkąd Sega jest wydawcą gier Sports Interactive, ci specjaliści od piłkarskich menedżerów w bardzo rozsądny sposób rozwijają swój tytuł, dostarczając fanom futbolu coraz lepsze, coraz bardziej realistyczne produkcje. Najwyraźniej tak samo będzie i tym razem. Są firmy, na których można polegać.



Spinacz-asystent w FM-ie?

Football Manager 2008

Producent:	Dystrybutor PL:
Sports Interactive	CD Projekt

http://www.footballmanager.net/

Premiera: październik 2007

Gatunek: menedżer

+ szybsze działanie • jeszcze prostsza w obsłudze • nowy system kierowania drużyn narodowych • coraz lepsza oprawa graficzna

– starzy gracze będą potrzebowali kilkudziesięciu minut, by przesiąść się na nowy, nieco inny interfejs, bliższy temu z Football Manager Live

Seria Football Manager rządzi w gatunku piłkarskich menedżerów. Zmiany, które pojawią się w wersji 2008, najpewniej tylko umocnią jej pozycję.

Autor: Foch77



THE SETTLERS
RISE OF AN EMPIRE

Sympatyczni Settlersi wydorośleli, ich kobiety nabrały kształtów, mężczyźni zapuścili brody, a niektórym od piwa i całonocnych imprez na rynku urosły pokaźne brzuchy.


Harcerze z sąsiedniego obozu postanowili złożyć nam przyjacielską wizytę.

Wielu fanów protestowało przeciw zmianom, które Blue Byte wprowadziło wraz z przeniesieniem tej popularnej serii RTS-ów w trzeci wymiar, jednak patrząc na wersję beta najnowszej, szóstej odsłony The Settlers, widać, że twórcy już zdecydowali – Osadnicy ciążą coraz bardziej w stronę umiarkowanie realistycznej symulacji budowania średniowiecznych osad.

Rozgrywka w Rise of an Empire polegać będzie na tworzeniu miasta, poszerzaniu jego granic oraz zwalczaniu wrogów. Każdą mapę podzielono na coś w rodzaju prowincji, które zajmiesz, stawiając na ich obszarze wieże strażnicze. Oprócz osad przeciwnika w świecie gry napotkasz także obozowiska bandytów. Złoczyńcy mogą zażądać haraczu. Po jego zapłaceniu otrzymasz dostęp do ich najemników, jeśli jednak się nie ugniesz – łotry zaczną napadać twoich poddanych. Obie te czynności – budowa wież strażniczych i rekrutowanie najemników – to część obowiązków twojego bohatera. Podczas każdej misji będziesz posiadał przynajmniej jedną taką jednostkę. Wszystkie obdarzone zostaną umiejętnościami specjalnymi, np. **wiking Thordal swoim śpiewem podniesie zadowolenie poddanych, kupiec Elias da żywność głodującym, zaś rycerz Marcus rozda żołnierzom dodatkowe pochodnie** (potrzebne do niszczenia budynków wroga; każdy oddział będzie miał ich ograniczoną liczbę, a normalnie uzupełnisz je tylko w barakach).

Ważnym elementem rozgrywki ma być dbanie o potrzeby obywateli – tu wzorowano się na Simsach.

Ważnym elementem rozgrywki będzie dbanie o potrzeby obywateli – w elemencie tym wzorowano się na Simsach. Podzielone na żądania oraz życzenia, zależą od wykonywanego zawodu – **drwal musi dobrze zjeść, rzeźnikowi konieczne są również przyrządy higieniczne** (mydło i miotły), natomiast wszyscy marzą o przyjemnościach i rozrywkach – zimnym piwie w tawernie, festynach na rynku czy wizytach w teatrze. Jeśli nie będziesz spełniał potrzeb obywateli, wtedy mogą oni zebrać się na głównym placu i rozpocząć strajk lub po prostu opuścić miasto.

Nowi osadnicy będą pojawiać się wraz ze stworzeniem dla nich zakładu pracy, ich liczba (od 50 do 200 ludzi) ograniczona jest jednak pojemnością twojej katedry. To jeden z trzech podstawowych budynków, którymi dysponujesz od początku każdej misji, pozostałe to: magazyn oraz zamek, w którym przechowywane są pieniądze z podatków. Te oraz inne struktury będziesz mógł ulepszać, zwiększając tym samym ich wydajność. Kiedy mocno rozbudowałem moje miasto, nagle okazało się, że osiągnąłem limit obywateli, chwilę potem mój magazyn pękał w szwach od nadmiaru towarów – dalszy rozwój był niemożliwy. **Mam nadzieję, że w finalnej wersji pojawi się opcja stawiania dodatkowych kościołów i magazynów** – tak jak to było

Rączki w górze, białe rękawiczki, techno – jazdaaaa!

Miasteczko hucznie obchodziło nadejście nowego roku.

Od razu widać tu rękę dobrego architekta-planisty – mnie.



Hej ho, hej ho, na ryby by się szło!

w starszych Settlersach. **W przeciwnym razie możliwości rozrostu osady będą mocno ograniczone.**

Podobnie jak w poprzednich częściach, funkcjonowanie większości zakładów uzależniono od dostaw podstawowych towarów, takich jak drewno, mięso, zboże, wełna, ruda żelaza (w sumie około 10 surowców potrzebnych w produkcji). **Ekonomia w RoaE została mocno uproszczona, np. jelenie łapane przez myśliwych posłużą zarówno w masarni** (to jedyne mięso używane do produkcji kiełbas), **u zaopatrującego w ubrania garbarza oraz w wytwórni mydła.** Część towarów znajdziesz tylko w niektórych prowincjach, przez co będziesz zmuszony zajmować kolejne tereny, np. te ze złożami kamienia lub rudy żelaza. W przypadku tej ostatniej widać zresztą chyba największe uproszczenie w grze – to jedyny surowiec wydobywany w kopalniach, a jego złoża od razu widoczne są na mapie. W dodatku tylko jego potrzebuje płatnerz do pracy – kiedyś niezbędny był mu również węgiel.

Zbierając odpowiednią ilość towarów, będziesz mógł zmienić rangę swojego bohatera i awansować go np. na szeryfa czy hrabiego. Wraz z podnoszeniem poziomu bohatera wzrosną co prawda potrzeby i żądania twoich obywateli, ale zwiększą się także wpływy z podatków. Awanse dają również dostęp do nowych budynków, w tym warsztatów płatnerzy oraz koszar mieczników, łuczników i maszyn oblężniczych (i wygląda na to, że będą to jedyne typy wojsk w grze), są więc kluczowe dla rozwoju twojej osady.

W becie nie miałem okazji do prowadzenia zbyt wielu bitew. **Podczas wieloetapowych misji kampanii na pewno pojawią się zadania typu: „zniszcz obóz bandytów", „zrównaj z ziemią miasto przeciwnika"**, jednak obecnie potyczki nie wydają się zbyt rozbudowanym elementem. Jeśli chodzi o taktykę, to pochwalić należy dobre AI łuczników, którzy zawsze ustawiają się z dala od mieczników wroga – jednak walka w zwarciu przypomina już totalny chaos. W grze możliwe jest również budowanie umocnień – palisad, kamiennych murów i bram, dlatego jestem ciekaw, jak wyglądać będą oblężenia. Niestety tego elementu rozgrywki beta nie prezentowała, dlatego na jego ocenę – podobnie jak i finalną opinię na temat całej gry – poczekamy do recenzji. Być może tylko jeden krótki miesiąc.



The Settlers: Rise of an Empire

Producent: Blue Byte
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.thesettlers.com/

Premiera: październik 2007

Gatunek: RTS


prosta ekonomia • dobre AI łuczników • ładna grafika – osada tętni życiem


bardziej przypomina Twierdzę – albo dowolną inną zabawę w budowanie średniowiecznych miast – niż pierwsze Settlersy

Piękna grafika i wciągająca rozgrywka – pomimo zmian Osadnicy to wciąż kawał dobrego RTS-a.

WIEDŹMIN

beta test

Ja już grałem, a ty nie. Zazdrosny? Niesłusznie.



Nowy trening wiedźmiński – zabawa w ciuciubabkę.

Zaledwie kilka dni temu po raz pierwszy – i jako chyba jedyny dziennikarz na świecie – zagrałem w niemal ukończoną wersję Wiedźmina. Nie siedział za mną żaden przedstawiciel CD Projektu (szepczący do ucha: „Nie podnoś tego skarbu, bo gra wyskoczy do Windowsa!"), nie byłem też zmuszony przechodzić żadnego przygotowanego uprzednio fragmentu. **Miałem dostęp do wszystkich siedmiu rozdziałów gry (wliczając rozbudowany prolog i epilog)**, a gdybym spędził w siedzibie firmy odpowiednio dużo czasu, nic nie powstrzymałoby mnie przed przejściem jej od początku do końca. Już na ekranie ładowania można było dostrzec, jak poważnie CD Projekt podszedł do mojej wizyty. W rogu ekranu, małą czcionką, pojawił się napis: „Ubiję jak psa!". Czyżby ukryta groźba?

Pierwsze, co ukazało się moim oczom, to intro – wreszcie ukończone, bardzo długie, stanowiące skróconą adaptację pierwszego opowiadania o Geralcie. Robi ogromne wrażenie, a wiedźmin jawi się w nim jako silny konkurent dla nowego pokolenia bohaterów gier. Wykonuje akrobacje, które zdumiałyby Altaira z Assassin's Creed, a przy tym skrzy charyzmą. Zdradzę również, że – wbrew przypuszczeniom – animacja Tomka Bagińskiego ma silny związek z intrygą przedstawioną w grze. Okazuje się, że **odczarowana strzyga Adda i król Foltest to kluczowe postacie nowej fabuły.**

Po wstępie generowanym na stacjach graficznych studia Platige Image pojawia się kolejny, „popychany" silnikiem gry. I tu **widać ograniczenia wykorzystanej po raz pierwszy w Neverwinter Nights Aurory.** Plenery bywają kanciaste, choć do czasu premiery problem być może zniknie – to kwestia kreatywnego wykorzystania światłocienia, nad czym teraz pracują twórcy. Postacie, choć już nie tak kwadratowe, również nie są doskonałe. Np. bokobrody Geralta, chociaż są jedynie płaską teksturą, wyglądają jak z fotografii, ale już jego tunika straszy pikselami. To samo można powiedzieć o animacjach. Czasami ludzie gestykulują bardzo przekonująco, innym razem wykonują dziwaczne, zapętlone ruchy (zwłaszcza kobiety). W testowanej przeze mnie wersji pojawiały się również problemy dotyczące synchronizacji wypowiadanych kwestii z ruchem warg (notabene: głos Jacka Rozenka świetnie pasuje do roli Geralta). Zapewniono mnie jednak, że ten element zostawiono na koniec i dużo ma się jeszcze w tej kwestii zmienić.

Ale... czepiam się z zawodowego obowiązku. Przechodząc prolog jako „normalny" gracz, raczej nie zauważyłbym tych niedoskonałości, bo skupiłbym się na wciągającej akcji i dynamicznych walkach. **Początek jest bowiem taki, jaki być powinien – to prawdziwe trzęsienie ziemi, rzucające cię w sam środek bogatego świata, pomiędzy ciekawych bohaterów i przerażające potwory.**

O sekwencji rozgrywającej się w Kaer Morhen z pewnością jednak już słyszałeś – pisaliśmy o niej w kwietniu – przeskoczę zatem do drugiego aktu. Ten zaczyna się od sceny żywcem przeniesionej z „Egzorcysty". Kilkuletni chłopiec zostaje opętany przez szatańskie moce i cytuje elficką przepowiednię. Gubi słowa, ucina zdania, ale taki to już urok... wersji beta (co ciekawe, późniejsze rozdziały zdają się bardziej dopracowane). A potem... Geralt zostaje sam w niewielkiej wiosce. Może przyjąć zlecenie z tablicy ogłoszeń, odwiedzić tajemniczego Wielebnego i podążać dalej drogą wyznaczoną przez scenarzystów. Ja postanowiłem jednak spróbować czegoś innego – zagłębić się w świat gry i – jak w prawdziwym role-playu – odgrywać postać. Udałem się zatem do karczmy...

Najpierw próbowałem poderwać hojnie obdarzoną przez naturę barmankę, ale ta odprawiła mnie z kwitkiem, wyzywając od chamów i prostaków. „Nic to", pomyślałem i zagadnąłem dwóch tłukących się po mordach obszczymurów. Okazało się, że mężczyźni organizują zakłady. **Postanowiłem postawić na siebie, dzięki czemu mogłem zobaczyć nowy, nie pokazywany wcześniej element gry – walkę na pięści.** Choć oparta jest na tych samych zasadach, co inne potyczki, wygląda jak żywcem wzięta z najprzedniejszych westernów czy filmów o przygodach Indiany Jonesa.



Ciekawe, czym się ta pani zajmuje?

Urwanie chmury

Jednym z ciekawszych elementów świata przedstawionego w Wiedźminie – obok dynamicznie zmieniających się pór dnia – jest nieprzewidywalna pogoda. W wersji, o której mogłeś przeczytać w numerze kwietniowym, podczas ulewy mieszkańcy Wyzimy chowali się pod daszkami, ściągali pranie itp. Efekt był bardzo przekonujący, ale rozwiązanie to komplikowało sprawę questów (królewski łowczy, zamiast czekać z zapłatą w ogródku, chował się gdzieś pod dębem), a implementacja pozostawiała sporo do życzenia (bohaterom niezależnym zdarzało się nie zauważać deszczu). W przedstawionej mi nowszej wersji zrezygnowano z takiego systemu na rzecz komentarzy w rodzaju: „Pada deszczyk, pada...". Czy tak już zostanie, przekonamy się jednak dopiero w październiku.

Nie, stary, nie pokazuj mi swojej pachy...

Z kamerą wśród stworów

Podczas beta-testu po raz pierwszy mogłem ocenić, jak w praktyce sprawdza się nowy system sterowania. Oprócz standardowej obsługi myszką w stylu Dungeon Siege, Geraltem można kierować klawiszami WSAD, a **kamera ustawia się za jego plecami, tak jak w Resident Evil 4 czy nadchodzącym Gears of War.** Efekt jest niesamowity – jestem zdumiony, ile programiści zdołali wycisnąć z niemłodego już silnika Neverwinter Nights (przy wszystkich zastrzeżeniach). Nie jest to może rozwiązanie najwygodniejsze, ze względu na konieczność używania skrótów klawiszowych (intuicyjnych – mapa pod klawiszem M, ekwipunek pod I – ale licznych), jednak między trybami można się swobodnie przełączać, co pozwala używać kursora do wykonywania wszelkich operacji związanych z interfejsem, a klawiatury do walki i przemieszczania się. Gorzej, że przy oglądaniu akcji zza pleców Geralta pokutuje niezbędna w przypadku widoku izometrycznego „oszukana" wielopoziomowość. Aby dostać się na wyższe piętro, nie wystarczy po prostu wejść na górę. Trzeba kliknąć na schodach, a bohater magicznie pojawi się w innym miejscu.

To nie sportowe bokserskie pojedynki, a prawdziwe pijackie burdy, jakie najczęściej toczone są w tawernach, burdelach i mrocznych zaułkach.

> **Upity jak prosiak, odbijając się od wioskowych głupków, stwierdziłem: „Ta gra jest fajna! Hic!".**

Oczywiście zwyciężyłem – wiedźmiński trening nie poszedł na marne – i dostałem możliwość wyboru nagrody: złoto lub dwie butelki spirytusu z porządną zagrychą. Zgadnij, na co się zdecydowałem? I właśnie wtedy, urąbany w sztok, obijając się o mówiących głosem Leppera „oficerów" wiejskiej milicji („My som milicjanty!"), stwierdziłem: „Ta gra jest fajna! Hic!".

Swojska, słowiańska, ale – na szczęście! – nie obciachowa. **Dla nas to pierwsza szansa, żeby przed ekranem monitora przeżyć epicką przygodę w świecie, który – choć fantastyczny – przypomina ten, który możemy zobaczyć za oknem.** Dla obcokrajowców z kolei to zupełnie nowe doświadczenie, świeże podejście do fantasy. Jeszcze pół roku temu obawiałem się, że wyjdzie prześnie, jak sesja papierowego role-playing prowadzona w jakiejś mordowni przez długowłosego Mistrza Gry z rozwiniętym mięśniem piwnym. Autorom udało się jednak zachować równowagę, bo oprócz pijaństwa, dupczenia i szkaradnych przekleństw jest tu także bardzo zgrabna intryga, przyśpieszająca tętno akcja i świetne (choć nie zawsze – trudno powiedzieć, od czego to zależy) dialogi.

Co jeszcze widziałem? Grę w kości z elfickim więźniem, ognisty romans między Geraltem a Triss Merigold, zabawne awantury u boku Jaskra, **świetny system konsekwencji podejmowanych wyborów i efektowne potyczki z dziesiątkami monstrów.** Widziałem tętniące życiem miasto, wirtuozersko wyreżyserowane przerywniki oraz mroczne krypty, przedstawione realistycznie jak w żadnej chyba dotąd grze. Widziałem też komunikaty o błędach, unoszących się nad ziemią bohaterów i podpisy niezgodne z tym, co mówią postacie. Ale nie można mieć wszystkiego. **Ty zobaczysz wersję znacznie stabilniejszą, bardziej dopracowaną, nieco bogatszą.** I nie będziesz musiał przerywać zabawy na niemal dwa miesiące, żeby zdążyć na pociąg powrotny do redakcji Clicka. Ja nie miałem takiego komfortu. Dlatego nie powinieneś mi zazdrościć. To ja zazdroszczę tobie.

Wiedźmin

Producent:	Dystrybutor PL:
CD Projekt RED	CD Projekt

http://www.thewitcher.com/

Premiera: 26 października 2007

Gatunek: RPG

 żyjący świat • dynamiczna akcja • w dużej mierze dobre dialogi

 pewne niedoskonałości graficzne • skomplikowana klawiszologia w trybie TPP

Geralt nie lubi rzucać słów na wiatr, więc i ja tego nie zrobię. Po prostu: będzie dobrze. Słowo wiedźmina.

Autor: Pan Rado

NEWS

Gears of War od Polaków

Niespodzianka! Okazuje się, że za mapy multi w Gears of War PC odpowiadać będzie polskie studio People Can Fly, autorzy Painkillera. Jednocześnie Epic Games, twórcy konsolowego oryginału, wykupili udziały w warszawskiej firmie, a to oznacza, że współpraca na pewno na tym się nie skończy. Gratulujemy!

Ebi i FIFA 08

Kiedy czytasz te słowa, wiesz już, ile bramek strzelił Portugalii i Finlandii **Ebi Smolarek**, i z jaką przewagą nad rywalami na pierwszym miejscu w swojej grupie eliminacji do Mistrzostw Europy znajduje się reprezentacja naszego kraju. My oddając Clicka do druku, wiemy tylko tyle, że na przełomie września i października ukaże się gra **FIFA 08**, a na jej okładce, w polskim wydaniu, pojawi się Ebi Smolarek. W tle będzie jakiś nieznany brzydal, bodaj Ronaldinho...



Daty, daty, daty!

W czasie wakacji duże koncerny działające w branży znalazły trochę czasu, by przyjrzeć się krytycznie swoim planom wydawniczym, czego wynikiem było ustalenie (lub... przesunięcie) oficjalnych dat premier dla kilku oczekiwanych tytułów. I tak: **Enemy Territory: Quake Wars** trafi do sprzedaży 28 września, **Hellgate: London** ukaże się w Europie 2 listopada (w USA dwa dni wcześniej), a kolejny wielki hit, **Crysis**, pojawi się na półkach sklepowych dwa tygodnie później, 16 listopada. W międzyczasie, 5 listopada, pojawi się Call of Duty 4: Modern Warfare. Równocześnie przesunięto premiery **Age of Conan: Hyborian Adventures** (na 25 marca 2008) oraz – co prawda konsolowego, ale to i tak ciekawa wiadomość – **GTA IV** (z 18 października na lato 2008).



Heyah uruchomiła Leposy – pierwszą w Polsce tak rozbudowaną grę społecznościową na komórki. Za pomocą telefonu użytkownik wchodzi w wirtualny świat zamieszkany przez stworzenia zwane leposami, stale odwiedzany przez tysiące graczy.





Każdy może sporządzić jedynego w swoim rodzaju leposa – „żyjące" w telefonie Heyah stworzenie, którego charakter i wygląd zależą od użytkownika. Przez całą dobę możesz wydawać mu polecenia, wysyłając wiadomości SMS, natomiast zmiany w ustawieniach dokonujesz przez Internet. Wizerunek gotowego leposa możesz sobie przesłać z sieci za pomocą MMS-a. Możesz także komunikować się z innymi leposami i wchodzić z nimi w interakcje. Właściciel każdego leposa może wziąć udział w wielu wydarzeniach i konkursach, nie tylko wpływających na świat gry, ale również pozwalających zdobyć atrakcyjne nagrody.

A już za miesiąc, w listopadowym Clicku, znajdziesz superstarter. Stwórz własnego leposa zupełnie za free. Wsadź starter do komórki i rozpocznij walkę o przetrwanie!

Więcej o leposach na stronie:
www.leposy.heyah.pl

Gry z Buki

Rosyjski wydawca zapowiada trzy nowe projekty

U naszego wschodniego sąsiada – w Rosji – powstaje coraz więcej gier, których poziom rośnie z każdą kolejną premierą. Jeden z największych tamtejszych wydawców, koncern Buka, zapowiedział trzy tytuły, które – przynajmniej na obecnym etapie – wyglądają naprawdę interesująco. Pierwszy z nich to **The Swarm**, gra akcji osadzona w Moskwie zniszczonej przez atak kosmitów, która ukaże się na początku 2008 roku. Kolejna to **The Hunt**, futurystyczny FPS, którego fabuła przypomina kultowy film z Arnoldem Schwarzeneggerem, „Running Man". Bohater jest ofiarą telewizyjnego show, na którą polują uzbrojone po zęby gangi. Najważniejsze elementy zabawy to możliwość niszczenia większości elementów otoczenia oraz rozbudowana mechanika „skradankowa". Ostatnia z zapowiedzianych gier Buki to **Sledgehammer**, ścigałka z samochodami, motocyklami i ciężarówkami wyposażonymi w karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet itd. Data premiery dwóch ostatnich tytułów nie została potwierdzona, ale raczej nie poczekamy na nie dłużej niż do drugiego kwartału 2008.

www.buka.com


Sledgehammer – przywalił jak prawdziwy młot.


The Swarm – miał być rój, a Obcy przyszedł sam...

TopSeller w sprzedaży

CD Projekt uruchamia kolejną serię wydawniczą



Nowa inicjatywa wiodącego polskiego dystrybutora to seria TopSeller, do której trafią największe przeboje CD Projektu, wydane oryginalnie mniej więcej rok wcześniej. W charakterystycznych, łatwo rozpoznawalnych, biało-zielonych pudełkach będzie można znaleźć to, co najważniejsze, czyli grę oraz drukowaną instrukcję, bez żadnych zbędnych dodatków. To pozwoliło ustalić cenę na poziomie 39,99 zł, niższym niż w porównywalnych cyklach konkurencji. Click objął patronat nad tą inicjatywą, a to oznacza, że już wkrótce wielu naszych czytelników będzie mogło wygrać TopSellerowe tytuły, he, he, he.

www.gram.pl

Jeszcze większy WoW!

Blizzard zapowiada nowy dodatek do World of Warcraft


Stary, zainwestuj w gaśnicę, bo ci jedzie!

Miano najszybciej sprzedającej się gry na PC należy teraz do Burning Crusade, pierwszego dodatku do World of Warcraft. Można się jednak spodziewać, że niedługo zmieni ono właściciela. Blizzard szykuje kolejny add-on do swojego sieciowego erpega, nazwany **Wrath of the Lich King**. Podobnie jak Burning Crusade, rozszerzy on świat i zmodyfikuje część mechanizmów zabawy. W grze pojawi się całkiem nowy, skuty lodem kontynent o nazwie Northrend, królestwo tytułowego Króla Licza, który planuje doprowadzić do zagłady wszystkich form życia w Azeroth. Ważną zmianą będzie pojawienie się Rycerza Śmierci (Death Knight) – nowej, tzw. prestiżowej klasy postaci. Możliwość skorzystania z niej otrzymają gracze, którzy osiągną odpowiedni poziom doświadczenia i wykonają bardzo długi quest. Po jego zakończeniu będą mogli zacząć zabawę Rycerzem – od razu na (co najmniej) 55. levelu. Biorąc pod uwagę liczbę grających w WoW-a weteranów, w przyszłości podobnych prestiżowych klas na pewno będzie więcej. Inne zmiany to m.in. podniesienie maksymalnego poziomu doświadczenia do 80., możliwość modyfikowania czarów dzięki nowej profesji Inscription oraz dodanie machin oblężniczych, które będą miały moc burzenia budynków. Premiera – jak zwykle w przypadku Blizzarda – „wtedy, kiedy przyjdzie na to czas".

www.worldofwarcraft.com

Granie na wakacjach



Minione już – niestety! – wakacje kilka firm wykorzystało do promowania swoich gier w miejscach, w których mało kto by się tego spodziewał: na bałtyckich plażach. Szczególnie sierpień obfitował w tego typu wydarzenia – w drugi weekend tego miesiąca EA zorganizowało imprezę **D-Day in Hell**, podczas której można było zagrać w Medal of Honor: Airborne i zobaczyć rekonstrukcję lądowania w Normandii. Tydzień później konsolę Xbox 360 i gry przeznaczona na tę platformę pokazywał Microsoft w ramach eventu o nazwie Xbox Fun Day. Fotka z Helu – obok.

Sherlock Holmes kontra Arsene Lupin

Kolejna przygodówka z mistrzem dedukcji

Gry komputerowe z Sherlockiem Holmesem – jak się okazuje – sprzedają się całkiem nieźle, dlatego nie można się dziwić, że ich twórcy, firmy Focus Home Interactive i Frogwares, planują kolejny tytuł z angielskim detektywem. Ostatnia produkcja z tym bohaterem (Sherlock Holmes: Przebudzenie) wprowadziła do jego świata wymyślony przez H.P. Lovecrafta kult Cthulhu, najnowsza stawia słynnego miłośnika fajki w szranki z Arsene'em Lupinem, genialnym złodziejem stworzonym przez francuskiego pisarza Maurice'a Leblanca. Arsene ogłosi publicznie, że w ciągu pięciu kolejnych dni wykradnie pięć największych skarbów Wielkiej Brytanii, a Sherlock będzie musiał go powstrzymać. Atutem gry, zatytułowanej po prostu **Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin**, będzie pełna szczegółów grafika w 3D, dzięki której gracze będą mogli wybrać się na interaktywną wycieczkę po dziewiętnastowiecznym Londynie.



Sherlock prosił, by pokazać go z tej strony. Tu ma lepszy profil.

www.sherlockholmes-thegame.com

Nowości z Ubisoftu

Francuski gigant wykupuje kolejne licencje



Beowulf, bohater staroangielskiego poematu, doczekał się filmu i... gry.

Wygląda na to, że nowa strategia biznesowa Ubisoftu to – poza tworzeniem i rozwijaniem własnych marek, np. Splinter Cell, GRAW czy Assassin's Creed – wydawanie gier opartych na licencjach głośnych filmów i programów telewizyjnych. Francuzi zapowiedzieli już produkcje na podstawie filmu **„Beowulf"** (pokazano ją na GC, patrz: str. 22) i serialu **„Lost"**, teraz dodali do tego prawa do kolejnego odcinkowca, czyli „Heroes", oraz nachodzącego obrazu kinowego Jamesa Camerona o tytule „Avatar". **Heroes** będzie grą akcji z widokiem TPP, która ukaże się pod koniec 2008 roku. Podobnie jak serial, będzie koncentrować się na przygodach grupy superbohaterów, którzy pokazują, że specjalnymi mocami można dysponować nawet bez zakładania czerwono-niebieskiego trykotu. „Avatar" to film science-fiction o żołnierzu marines, który trafia na planetę Obcych. W wyniku pewnego zbiegu wypadków jego ludzki umysł zostaje uwięziony w ciele kosmity. Silnym punktem obrazu kinowego mają być komputerowe efekty stworzone przez studio WETA Digital (pracowali przy „King Kongu" i „Władcy pierścieni"), szczególnie olśniewająca ma być wykreowana przez nich wizja świata Obcych. O grze **Avatar** nie wiadomo prawie nic, James Cameron, który widział jej prezentację, twierdzi jednak, że oddaje ona istotę jego nadchodzącego projektu. Więcej szczegółów należy spodziewać się w najbliższych miesiącach – premiera gry i filmu zapowiedziana jest na maj 2009 roku.

www.ubisoft.com

konkurs SMS

W związku z premierą serii „Lost: Zagubieni – Sezon 2" (która będzie miała miejsce 19 września), mamy do wygrania 5 takich zestawów.

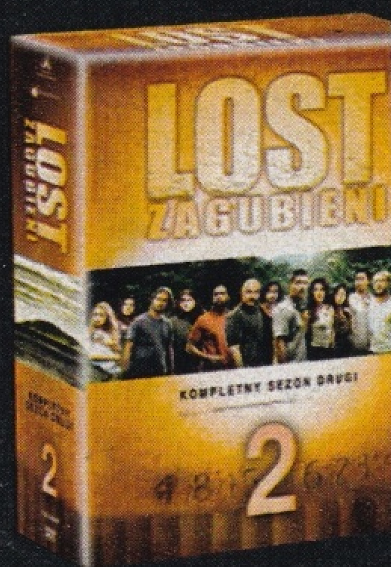
Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki jest polski tytuł serialu „Lost"?

A. „Zaplątani"
B. „Zakręceni"
C. „Zagubieni"

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.LS.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.



Kompania Graczy ruszyła

Cenega, jeden z czołowych rodzimych wydawców, uruchomiła po długich perypetiach i trudnościach swój program lojalnościowy. Nosi on nazwę Kompania Graczy i pozwala nabywcom legalnych gier dystrybuowanych przez Cenegę zbierać punkty, za które można potem otrzymać najróżniejsze gadżety i sprzęt komputerowy.

Warhammer: Dodatek

Firma Namco zapowiedziała **Warhammer: Battle March**, dodatek do strategii Warhammer: Mark of Chaos, wydanej pod koniec 2006 r. Add-on ukaże się na początku przyszłego roku i będzie zawierał nową kampanię oraz dodatkowe tryby do gry w sieci.

Nowy Indiana Jones



Duńskie klocki są obecnie na topie w świecie gier komputerowych – po sukcesach obu części LEGO Star Wars zapowiedziano: LEGO Batman, sieciówkę noszącą na razie tylko tytuł roboczy LEGO MMO, a teraz także **LEGO Indiana Jones**. Ta ostatnia produkcja ukaże się już na początku 2008 roku (wstępna data to styczeń, ale premiera może przesunąć się o kilka tygodni), a jej akcja będzie ściśle podążać za wydarzeniami z wszystkich trzech filmów z archeologiem – od „Poszukiwaczy zaginionej arki" aż po „Ostatnią krucjatę".

Jazda z id Software

Twórcy Quake'a zapowiadają nowy tytuł



Czy te oczy mogą...? Jasne, że tak, więc nie pytaj, kiedy wyjdzie Rage.



Co robi Carmack po godzinach? Ogląda „Mad Maxa". Albo teledyski 2Paca...

Na imprezie QuakeCon 2007 studio id Software oficjalnie ujawniło swój nowy projekt: **Rage**. To gra zręcznościowa, składającą się w 60% z sekcji „strzelanych", a w 40% z „jeżdżonych" – Rage jest osadzony w postapokaliptycznym świecie przyszłości (kometa uderzyła w Ziemię), który przypomina nieco krajobraz z filmów „Mad Max". Będzie to miejsce rządzone przez totalitarny ustrój, z którym – tak samo jak ze zmutowanymi zwierzętami kręcącymi się po pustkowiach – przyjdzie ci walczyć. Ujawniono, że produkcja będzie posiadała dość długą (20 godzin) kampanię dla jednego gracza oraz tryb multi – obecnie mowa jest wyłącznie o przechodzeniu misji fabularnych w kooperacji, na pewno jednak więcej informacji pojawi się bliżej premiery. Jednym z ciekawszych elementów rozgrywki ma być możliwość tuningowania pojazdów, którymi będą przemieszczać się gracze. Nowy tytuł będzie oczywiście wykorzystywać silnik id Tech 5, pokazany kilka tygodni temu przez Johna Carmacka.

Przy okazji – na QuakeCon 2007 id Software ogłosiło również inny projekt, **Quake Zero**, czyli darmowy (ale wyświetlający reklamy wykupione przez różne firmy) remake Quake III Arena. Pracuje nad nim nowy zespół, który ma nabrać przy tej okazji doświadczenia niezbędnego do stworzenia zupełnie świeżego, sieciowego Quake'a, planowanego przez id Software w dalszej przyszłości.

www.idsoftware.com

DAWN OF MAGIC

Konkurs SMS!



Dawn of Magic, gra action-RPG utrzymana w stylu Diablo i Darkstone, jest już w sprzedaży. Z tej okazji mamy dla ciebie konkurs, w którym można wygrać:

- 10 gier Dawn of Magic
- router Wi-Fi firmy Pentagram
- radiator Freezone HP-120
- adapter Bluetooth
- przejściówkę/hub USB

By wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Do jakiego gatunku należy gra Dawn of Magic?
A. elegancka strzelaneczka
B. czarodziejskie action-RPG

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.DM.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 października 2007 r.

Fundatorem nagród jest



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY



BIOSHOCK

Przez kilkanaście ostatnich miesięcy BioShock intrygował i ciekawił. Wreszcie możemy ocenić dzieło studia Irrational. Chciałoby się napisać: „na spokojnie", ale w tym przypadku o spokój trudno.

BioShock otwiera worek z wielkimi premierami, które wydawcy zaplanowali na końcówkę tego roku. Sporo zamieszania zrobić mogą Stranglehold, Unreal Tournament III (tym bardziej że tryb sieciowy będzie wzbogacony o rozgrywkę dla jednego gracza), Enemy Territory: Quake Wars, być może także polski Wiedźmin. Przede wszystkim zaś już w listopadzie na sklepowe półki trafią „najcięższe" i najbardziej oczekiwane hity tej jesieni, czyli Crysis i Hellgate: London. **Mimo tak mocnej konkurencji to właśnie BioShock może zebrać najwięcej nagród w kończących ten rok podsumowaniach** – to wyśmienita, dopracowana produkcja, która właściwie na każdym poziomie i z każdego punktu widzenia zasługuje na uznanie.

Jaka to gra? W zapowiedziach twórców BioShock przedstawiany był jako tytuł łączący mechanizmy FPS-a i erpega. Zastanawiałem się, czy w finalnym produkcie elementy któregoś z tych gatunków będą przeważać. Okazało się, że takie rozważania nie mają większego sensu, bowiem BioShock to nie tyle gra „łącząca mechanizmy...", co po prostu jednocześnie i shooter, z akcją widzianą z perspektywy pierwszej osoby, i role-play, który da największą satysfakcję potrafiącym wczuć się w postać.



Tu leży PEGI 7+...

Przeciwnicy bohatera, arsenał występujący w grze, a także sposób wyważenia poziomu trudności zadowolą największych fanów FPS-ów. I to zarówno tych świeżo upieczonych, szukających w komputerowych produkcjach wyłącznie adrenaliny i akcji, jak i koneserów, którzy dostrzegą klasę, z którą skonstruowano poziomy, docenią AI przeciwników itd. **Równie dużą satysfakcję BioShock sprawi miłośnikom erpegów** – kupi ich systemem rozwoju postaci, fabularnymi smaczkami dla uważnych oraz scenariuszem, pełnym chwil zapadających na długo w pamięć. Znajdzie się coś dla wielbicieli horrorów, bo kilka momentów potrafi solidnie wystraszyć (np. wejście do Heat Loss Control w jądrze Rapture).

Wszystkich natomiast zachwyci klimat, który udało się stworzyć ekipie Irrational Games (od niedawna 2K Boston). Dzięki mocy współczesnych kart graficznych, unikatowemu stylowi lokacji i talentowi osób odpowiedzialnych za oprawę muzyczną i dźwiękową powstał wirtualny świat w pełni wiarygodny, mimo że zupełnie niepodobny do wszystkiego, co mogliśmy zobaczyć w innych grach, hollywoodzkich filmach, o codziennym życiu nie wspominając.

BioShock zresztą w genialny sposób zaciera linię między rzeczywistością a tym, co widać na ekranie monitora. Bohater trafia do niezwykłego świata

Splicers!



Twoim głównym przeciwnikiem w grze będą tzw. splicers, zmutowani mieszkańcy Rapture, bardzo agresywni, atakujący przy każdej możliwej okazji. Dzielą się na różne odmiany – niektórzy z nich potrafią chodzić po suficie, inni rzucają granatami, a jeszcze inni (tzw. Houdini splicers) wiedzą, jak nagle rozpłynąć się w powietrzu. By zwiększyć swoje szanse w starciu z nimi, możesz skorzystać z... aparatu fotograficznego. Każde zdjęcie wykonane wrogowi jest automatycznie analizowane i po odpowiednio długich badaniach otrzymujesz bonusy pomagające w walce z różnymi rodzajami splicerów – np. zwiększone obrażenia albo nowy tonik.



Każdy z każdym?



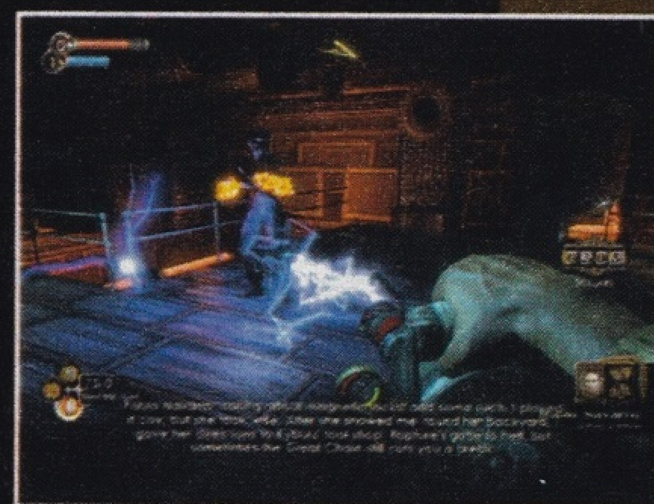
...a tu wisi PEGI 12+.

Akcja BioShocka toczy się wkrótce po zakończeniu II wojny światowej. Fabułę otwiera katastrofa lotnicza, z której ocalałeś tylko ty. Wraz ze szczątkami samolotu wpadasz do morza, tuż przy dziwnej, umieszczonej na kamiennej platformie latarni. To wejście do Rapture, podwodnego miasta stworzonego przez – i dla – najwybitniejszych naukowców, twórców, konstruktorów. Ma to być dla nich wymarzony, wzniesiony ludzką ręką raj, cudowne miejsce, w którym z dala od „ziemskich" reżimów każdy będzie mógł cieszyć się swobodą. Coś jednak w realizacji tych planów musiało pójść nie tak, bo w momencie, w którym tu trafiasz, Rapture jest w stanie totalnej rozsypki, miasto niemal zupełnie opustoszało, a jedyni jego mieszkańcy to bardzo agresywne, zmutowane istoty noszące nazwę „splicers".

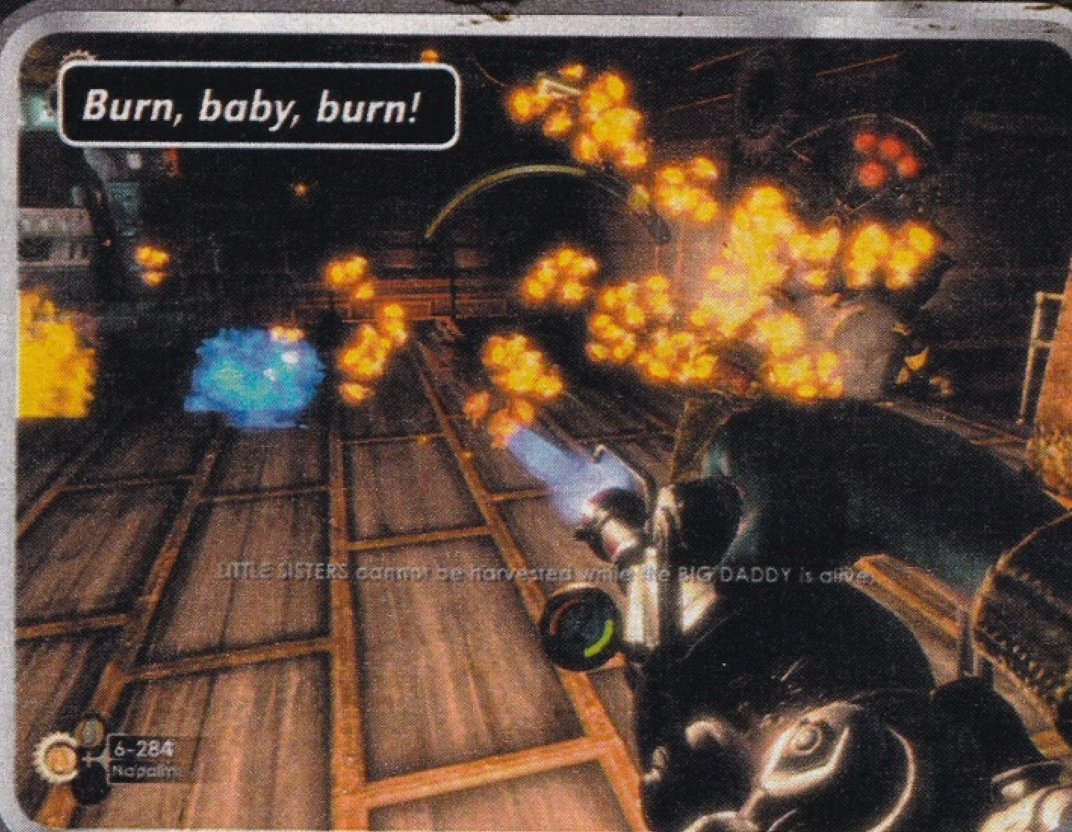
Tajemnica Rapture, choć intryguje, jest na początku tylko tłem dla głównego zadania. **Zaraz po dotarciu do miasta kontaktuje się z tobą Atlas – twój jedyny przewodnik w tym nowym miejscu**, facet, który prosi o pomoc w odnalezieniu swojej rodziny. Ponieważ tylko on może ułatwić ci wydostanie się z ukrytego pod powierzchnią oceanu kompleksu, chcąc nie chcąc podążasz za jego wskazówkami. To rozwiązanie sprawia, że akcja cały czas trzyma tempo, ale niestety oznacza również, że fabuła jest liniowa. Z jednym wyjątkiem...

W materiałach graficznych promujących BioShocka widać najczęściej dwie postacie – mocarza ubranego w kombinezon nurka, dzierżącego w dłoni ogromne wiertło, i małą, wystraszoną dziewczynkę o mocno świecących oczach. To **Big Daddy i Little Sister, para kluczowa dla całej gry, jej fabuły, mechanizmów itd.** W trakcie poznawania sekretów Rapture okazuje się, że wszyscy mieszkańcy tego miejsca zmienili się, odkrywając moc substancji

Szokująca broń



Arsenał, z którego będziesz korzystał w BioShocku, jest – jak na FPS-a – dość oryginalny. Choćby dlatego, że **większość broni to futurystyczne, lekko steampunkowe wariacje na temat spluw używanych w latach 50. XX wieku.** Do większości pukawek można załadować kilka gatunków amunicji, co daje im różne funkcje – np. do shotguna włożysz eksplodujący śrut, a do miotacza chemikaliów elektrolit, który sprawia, że przeciwników razi prąd. Ponieważ jednak wszelkiego rodzaju naboi jest w Rapture bardzo mało, w sytuacjach podbramkowych nieraz będziesz musiał skorzystać z... klucza francuskiego. Warto więc zainwestować w tonik, który zwiększa uszkodzenia zadawane przez to narzędzie.


Burn, baby, burn!


Oczko mu się odlepiło, temu misiu...

z zewnątrz, zupełnie tak jak gracz, i tak samo jak on odkrywa go dla siebie po raz pierwszy. Kiedy jedna z kluczowych dla fabuły postaci niezależnych mówi np. *„Jesteś daleko od swojej rodziny, zupełnie sam w tym nowym świecie, ale zaczyna ci się on podobać"*, **właściwie nie wiadomo, czy zwraca się do bohatera, czy do kierującej nim osoby, czyli ciebie.** A kiedy docierasz do miejsca, w którym – jak się zdaje... – cała przygoda się skończy, słyszysz: *„Czujesz to, co? Ten dreszczyk podniecenia?"* i znów nie wiesz, kto jest adresatem tych słów.

To dlatego BioShock jest genialnym, najlepszym od długiego czasu tytułem do przechodzenia w nocy, przy zgaszonych światłach, w słuchawkach szczelnie okrywających uszy, kiedy w zabawie nie przeszkadza ani rodzina, ani hałas za oknem, ani radio z „gorącymi informacjami" na temat kolejnej afery z dyktafonem w tle. Wtedy „wejście" w świat gry jest całkowite...

Plasmids & Tonics

System rozwoju postaci to jeden z ciekawszych mechanizmów gry. Składają się na niego dwa elementy – Plasmidy, czyli moce aktywne, które włącza się klawiszami funkcyjnymi (od F1 do F6), a „uruchamia" lewym przyciskiem myszy, oraz toniki, czyli moce bierne, które działają cały czas. Toniki są dodatkowo podzielone na trzy rodzaje – bitewne, fizyczne i inżynierskie; zgodnie z nazwą wpływają na różne akcje wykonywane przez bohatera. Aby było trudniej, bohater może naraz korzystać z maksymalnie sześciu Plasmidów i sześciu toników z każdego rodzaju, gra oferuje ich jednak znacznie więcej, dlatego musisz zmieniać aktywne moce w specjalnych maszynach – bankach genów. W opisie jest to dość skomplikowane, ale system ten wprowadzany jest stopniowo, tak byś miał czas się z nim oswoić. **Moce, które warto cały czas mieć na podorędziu, to: Plasmidy Electric Bolt, Enrage i Hypnotize Big Daddy**, a także toniki zapewniające niewidzialność (gdy stoisz) i podświetlenie wszystkich ważnych i możliwych do zebrania obiektów.



Operacja się udała, ale pacjent...



Pokopało cię?

o nazwie adam. Pozwala ona na zdobycie nadludzkich mocy, takich jak niewidzialność, telekineza, miotanie płomieni itd.

Problem w tym, że adam uzyskać można tylko za pośrednictwem Małych Sióstr, dostępu do nich bronią jednak Wielcy Tatusiowie. Trzeba ich pokonać – a nie jest to proste zadanie – by móc posiąść kolejną dawkę adam. Po rozprawieniu się z Big Daddym **stajesz przed wyborem – czy zabić dziecko i zdobyć podwójną porcję substancji, czy je uratować** (wysysając materię i pozostawiając przy życiu zwykłą, przestraszoną, małą dziewczynkę), co daje mniej cennego surowca. W zależności od decyzji – a będziesz takie podejmował kilka razy na każdym poziomie – **w pewnym momencie fabuła rozdziela się i toczy dwoma, równoległymi, ale nieco innymi torami.** Różnica jest na tyle duża, że nie wyobrażam sobie ambitnego gracza, który nie przejdzie BioShocka dwa razy. To dobra wiadomość, bo poza scenariuszem zajmującym około 15 godzin nie ma tu ani multiplayera, ani żadnych trybów dodatkowych.

W genialny sposób zaciera linię między rzeczywistością a tym, co widać na ekranie monitora.

Myślę zresztą, że BioShock będzie „przechodzony" wielokrotnie nie tylko z tego powodu. Gra rzuca na bohatera wymagających przeciwników, starcia z nimi ustawia w ciekawie zaprojektowanych lokacjach i oddaje do dyspozycji wyjątkowe bronie. Ponieważ bardzo oszczędnie korzysta ze skryptów – jeśli w ogóle, to tylko po to, by pokazać brak ludzkich odruchów u splicerów – każda walka to pełna fajerwerków strzelanina (ewentualnie brutalna bijatyka z kluczem francuskim w roli narzędzia zbrodni), która przy kolejnym podejściu może potoczyć się inaczej. **Szczególnie dotyczy to pojedynków z Tatuśkami – powalenie tych gigantów to nie lada sztuka**, pochłania mnóstwo zdrowia oraz amunicji (bardzo w grze rzadkiej), i właściwie najrozsądniej byłoby ich unikać. Tyle tylko, że – i to kolejny dowód na to, jak BioShock potrafi wciągnąć do swojego świata – nie chcesz tego robić, bo potrzebujesz adam.

Potrzeba, jak mówią, jest matką wynalazków, szybko więc nauczysz się, jak w walce z Big Daddym (i innymi przeciwnikami) korzystać z mocy, które daje ci pożądana przez wszystkich w Rapture substancja. **Wrogami kierują bardzo zaawansowane algorytmy AI**, całe miasto naszpikowane jest też sztuczną inteligencją w postaci zautomatyzowanych kamer przemysłowych i karabinów maszynowych, ale adam i twój własny intelekt pozwalają ci przechytrzyć cały ten system. Jedna z mocy, tzw. Plasmidów (patrz: ramka), „oznacza" przeciwnika w taki sposób, że jeśli tylko pojawi się w polu widzenia kamery, zostanie zidentyfikowany jako intruz. Inny Plasmid pozwala rozwścieczyć dowolnego wroga, tak że będzie atakować wszystkich dookoła, za wyjątkiem ciebie. Możesz też włamać się do systemu bezpieczeństwa i tak go przeprogramować, że zacznie reagować nie

Kapitan Hack!



Systemy alarmowe, automatyczne działka, sejfy i kody dostępu do zamkniętych drzwi można hakować, co w grze ma postać zabawy logicznej wzorowanej na klasycznym Pipe Dreams/ Pipe Mania. **Polega na tym, by z różnych elementów ułożyć rurę, która poprowadzi niebieskawy płyn od punktu startu do mety.** Początkowo wydaje się ona banalnie prosta, ale na późniejszych etapach wymaga refleksu i błyskawicznego myślenia. Warto przyjrzeć się temu, jak zmieniają się tła pod planszą z rurami, w zależności od tego, do czego próbujesz się włamać – to kolejny dowód na to, jaką wagę przykładano do najmniejszych nawet detali.

Leje-się-leje-się-leje-się-tequila!

Co tak pięknie gra?



Dużą rolę przy budowaniu klimatu BioShocka odgrywa oprawa audio. Perfekcyjnie zrealizowano dialogi, odgłosy otoczenia, dźwięki wydawane przez przeciwników i łoskot broni. Zmysł słuchu naprawdę przydaje się podczas zabawy, a poza tym... pozwala podziwiać fantastyczną muzykę. Na soundtrack składają się utwory instrumentalne niczym z najlepszego dreszczowca oraz klasyczne kompozycje jazzowe. One również świadczą o tym, że gra jest raczej dla dorosłych – kto inny doceni utwór „God Bless the Child", który brzmi w scenie w domu dla sierot pani Tannenbaum?

na ciebie, a na splicerów i Tatusków, albo... puścić elektryczną iskrę w stronę kałuży, w której stoi przeciwnik, by pokopać go prądem. Oglądanie efektów działań tego typu daje jeszcze większą satysfakcję niż bezpośrednia walka. Opanowanie takich sztuczek to zresztą konieczność, bo amunicji i apteczek jest mało, a choć można je kupić w maszynach ustawionych tu i ówdzie, to zwykle brakuje na nie pieniędzy.

Identyczne podejście Irrational Games zastosowało w swojej wcześniejszej, równie udanej grze, czyli w System Shock 2. BioShock zapowiadany był zresztą jako duchowy spadkobierca tamtego tytułu i rzeczywiście, od początku do końca, nim jest. Bardzo podobne są: klimat obu produkcji (dookoła ciebie dzieją się okropieństwa, którym możesz przeciwstawić tylko swoją inteligencję i niewielkie zasoby amunicji); sposób oddziaływania na gracza (przez nagrane pamiętniki mieszkańców Rapture czy przekazywane przez radio wskazówki przewodnika); proporcje między umiejętnościami bohatera a przeważającymi siłami przeciwników. Podejrzewam, **że gdyby stworzyć wykres przedstawiający emocje, które od intra do filmu końcowego budzą w graczu BioShock i System Shock 2, w obu przypadkach miałby on zbliżony wygląd** – w tych samych momentach fabuła zaskakuje, wodzi za nos, daje nadzieję, którą szybko odbiera.

To jedno z nielicznych zastrzeżeń, które mam do BioShocka, bo to podobieństwo sprawiło, że nagłe zwroty akcji nie robiły na mnie aż takiego wrażenia, a przed finałem, bardzo zresztą przejmującym, czułem, co się za chwilę stanie (i że będę płakał...). Inne błędy? W kilku (dosłownie: trzech) momentach AI przeciwników jakby się zawiesiło (wróg stał pod ostrzałem, bez pomysłu, co robić dalej); często „rozjeżdża się" synchronizacja kwestii mówionych i napisów; po dłuższej zabawie minigra z hackowaniem staje się zbyt przewidywalna. **Bezsensowne jest też ograniczenie ilości posiadanej gotówki do 500 dolarów.** Pojawia się wtedy komunikat, że masz pełny portfel – to limit narzucony odgórnie, „żeby było trudniej".

Za te drobiazgi BioShock dostaje minus, ale wszystkie pozostałe elementy gry bezdyskusyjnie zasługują na szóstkę. To absolutnie genialna produkcja, zaprojektowana przez ludzi o wyjątkowej wyobraźni i umiejętnościach, które pozwoliły zamienić pomysły w rzeczywistość. Tytuł dojrzały, przeznaczony dla dorosłych (PEGI 18+) i wykorzystujący to w pełni, nie stroniący od przemocy i przekleństw, ale i trudnych tematów czy pytań o – niemalże – sens życia. **Najlepsza gra tego roku...?**



Ty jesteś spiryt, a ja jestem pragnienie. Nie mam szans...

BioShock

Producent:	Dystrybutor PL:
2K Boston	Cenega

http://www.2kgames.com/bioshock/

cena 99,90

Multiplayer: brak

Gatunek: FPS/RPG

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

(+) niemal wszystko, a dokładniej... • interaktywność świata • wiarygodne AI przeciwników • moce, które daje adam • zróżnicowanie broni • klimat!!!

(−) zbyt podobna fabularnie i emocjonalnie do System Shock 2 • ograniczenie pojemności portfela • drobniutkie błędy

Jak dotąd: najlepsza gra roku. Dojrzała, next-genowa, bardzo grywalna. Czy Crysis przeskoczy tak wysoko zawieszoną poprzeczkę?

GRYWALNOŚĆ	6-
GRAFIKA	6-
DŹWIĘK	6
OCENA	6-

Autor: Foch77

BioPodobieństwa

W pewnym momencie jedna z postaci sugeruje, że świat gry tak się podoba bohaterowi (graczowi?), bo budzi w nim nostalgię. Coś w tym jest, ponieważ BioShock przypomina w pewnych elementach kilka wybitnych, starych produkcji. **Całość to dosłownie „następca" System Shock 2, podobieństw między tymi dwoma tytułami jest naprawdę dużo.** Druga kultowa pozycja, która przychodzi na myśl podczas zabawy, to Fallout, a to za sprawą animacji pokazujących działanie Plasmidów i toników, z bohaterami bardzo zbliżonymi do PIP-Boya (na dodatek pojawia się tu również utwór zespołu Ink Spots!!!). Motyw z fotografowaniem przeciwników to z kolei nawiązanie do Beyond Good & Evil. Nawet minigierka pojawiająca się przy hakowaniu systemów alarmowych bazuje na klasycznym Pipe Dreams (patrz: ramka po lewej).



Znów wicher mnie koszulę dmie.

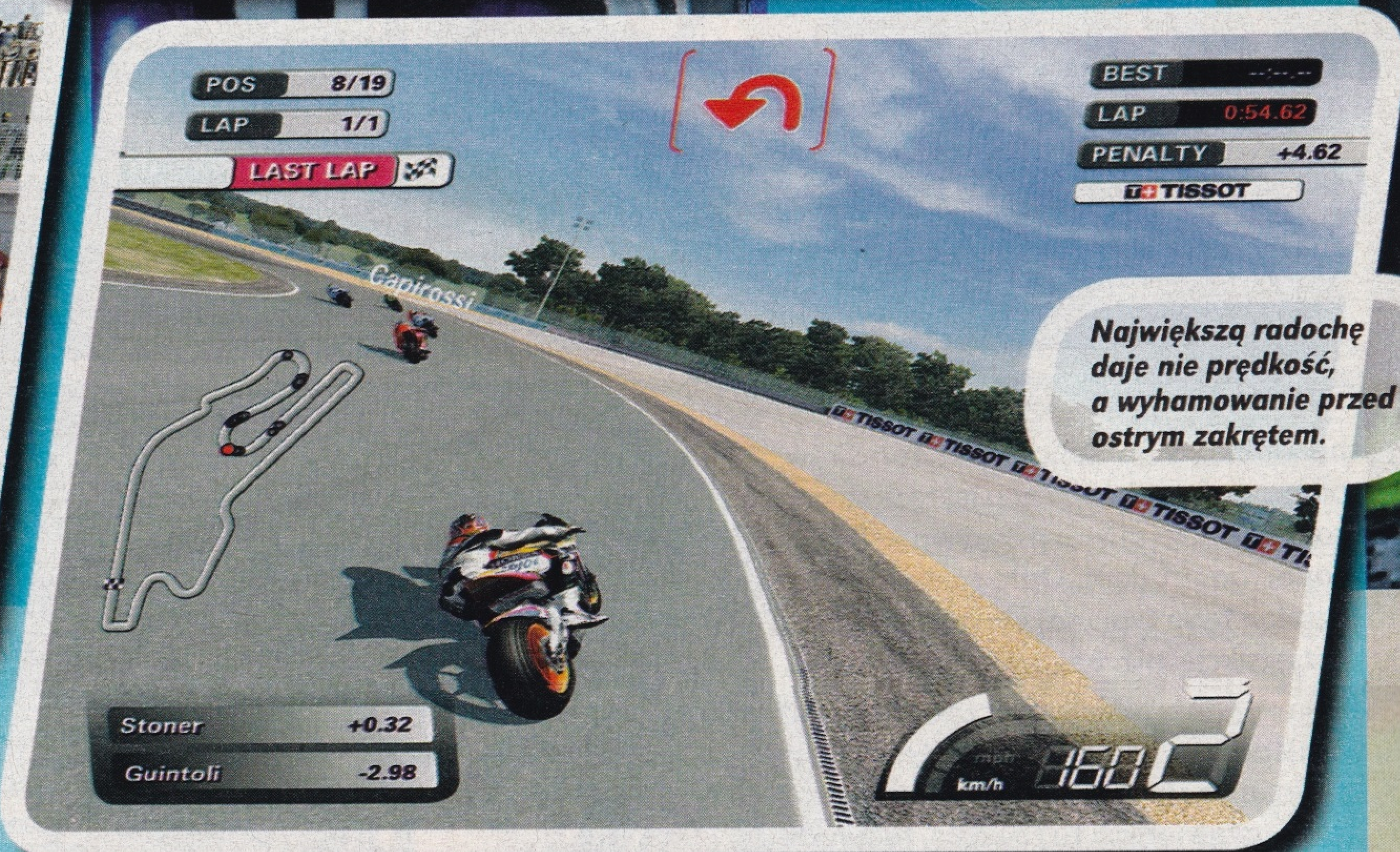
MotoGP '07

Do MotoGP '07 podchodziłem kilka razy. Za każdym z coraz większym entuzjazmem.



Śliczne niebo chmurzaste nade mną, piękny asfalt... pode mną.

Tylko kilka osób przewidziało, że będzie padać! A reszta się tłoczy wokół...



Największą radochę daje nie prędkość, a wyhamowanie przed ostrym zakrętem.

O pierwszym kontakcie nie ma co pisać – zawiesił mi się komputer jeszcze przed planszą tytułową. Szybki restart systemu pomógł, gra się włączyła. Niepokojące było jednak to, że menu działało przeraźliwie wolno. Po dopchaniu się do opcji Quick Race znalazłem się jednak na torze. Nawet nie było źle, przejechałem kilkaset metrów, choć liczba klatek na sekundę nie przyprawiała o zawrót głowy. Zdecydowałem się więc na zmniejszenie detali graficznych.

Po ustawieniu prawie wszystkiego na „low" znów menu nie chciało za szybko reagować (sprawdziłem: zajmowało procesor w 100%!), ale po kilku próbach udało mi się dopchać do treningu. **Jak się okazało, wyświetlenie jednocześnie kilkudziesięciu słupków manewrowych to dla mojej karty graficznej (GeForce 7900 GS) zdecydowanie za wiele.** Zaciachy były tak duże, że zupełnie nie dało się jeździć. Miałem więc już tylko jedną możliwość: przesiadkę...

Nie ma jak dobry, next-genowy komp. Co jak co, ale dwurdzeniowe Core 2 Duo wsparte 2 GB RAM i GeForce 8800 GTX to potwór, dla którego żadne menu nie jest straszne. I rzeczywiście – śmiało mogłem odpalić MotoGP '07 na maksymalnych detalach, zaś gra ani się ważyła zająknąć. Problem w tym, że mało kto może sobie na taki komputer pozwolić.

Na pierwszej trasie spotkało mnie jednak spore zaskoczenie – gra nie wydała mi się aż tak ładna, żeby wymagać tak potężnej maszyny. Oczywiście trójwymiarowa, animowana publiczność prezentuje się fajnie, same modele

MotoGP '07 to obecnie jedna z najlepszych gier wyścigowych na PC.



motorów też nie pozostawiają wiele do życzenia (choć redakcyjni malkontenci narzekali, że wyglądają trochę plastikowo) – ale podczas jazdy na takie detale nie zwraca się uwagi. **Przy prędkościach rzędu 300 km/h masz tylko nadzieję, że nie wpadniesz na nikogo i zdążysz wyhamować przed zakrętem. Podziwiania widoków tu nie ma.**

Jednak w miarę przechodzenia kolejnych wyścigów było coraz lepiej – trasy stały się bardziej urozmaicone, detale nieba (niestety chmury ani drgną) cieszyły oczy, ale szczyt nastąpił dopiero wtedy, gdy trafiłem na tor we Francji. To tam zastał mnie po raz pierwszy deszcz – **cudnie i superrealistycznie odwzorowane kropelki na szybie czy mokry asfalt subtelnie odbijający światło rewelacyjnie nastrajają do gry.**

Zachowawczo zacząłem grać w trybie Rookie, jednak to okazało się błędem. **Producenci znacząco obniżyli poprzeczkę, więc wszystkie trasy pokonywałem bez najmniejszych problemów na pierwszym miejscu**, na trzecim okrążeniu nawet dublując kilku zawodników. Oczywiście po zmianie poziomu trudności (i realizmu) na wyższy zabawa stała się znacznie bardziej wymagająca – choć wciąż wydaje mi się, że przyjaźniejsza niż w poprzednich częściach.

Największa radość czeka cię jednak dopiero w trybie Extreme. W nim zjeżdżasz już z oryginalnych torów, zakładasz mniej profesjonalne ciuchy – i szalejesz, pomykając niczym wariat po ulicach miast (lokacje wcześniej musisz odblokować w normalnych mistrzostwach). Mnie szczególnie przypadła do gustu trasa na niemieckiej autostradzie – może nie jest ona realistyczna (trochę za dużo na niej zakrętów), ale daje lepsze poczucie pędu niż jakikolwiek prawdziwy tor.

MotoGP '07 to obecnie jedna z najlepszych gier wyścigowych na PC – w kategorii jednośladów oczywiście nie ma żadnej konkurencji. A że **oferuje także smakowity multiplayer... do zobaczenia na torze!**

MotoGP '07

Producent: Climax	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.motogpthegame.com/07/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

(+) bardzo przyjemny model jazdy • nie tylko dla zawodowców • świetna grafika • znakomity tryb Extreme

(–) wysokie wymagania sprzętowe • hardkorowcy nie ucieszą się z lekko obniżonego poziomu trudności

Im więcej grałem, tym bardziej mi się najnowszy MotoGP podobał. Kiedy ja teraz będę miał czas na inne gry?!

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	5
DŹWIĘK	5
OCENA	5-

Autor: Teut

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Z kilkoma nowymi pomysłami i next-genową oprawą graficzną seria Medal of Honor powraca do służby na frontach II wojny światowej i przypuszcza desant na nasze komputery. Tym razem z powietrza!

Błyszczące medale od wujka Adolfa nie pomogły...

Najnowsza część Medal of Honor – nazywana u nas w redakcji zdrobniale „Moherem" od tytułu **MoH: Air**borne – gościła już na naszych łamach, więc o tym, co jest w niej najważniejsze, mieliśmy okazję napisać. Po przygodzie na dalekim Pacyfiku (MoH: Pacific Assault) **Airborne powraca do Europy i przedstawia frontowe zmagania amerykańskiej 82. Dywizji Powietrzno-Desantowej**, elitarnej jednostki, która przyczyniła się do wielu sukcesów aliantów w trakcie II wojny światowej. Jak zdradza sama jej nazwa, jest to formacja, której człon stanowią oddziały spadochroniarzy – dlatego w grze, po raz pierwszy w serii Medal of Honor i w ogóle w historii wojennych FPS-ów, każda misja rozpoczyna się skokiem z samolotu przelatującego nad terytorium wroga.

Medal of Honor: Airborne potrafi przyśpieszyć tętno – jeśli jesteś szczęściarzem i gra ci się „ułoży".

Bohaterem gry jest Boyd Travers, jeden z żołnierzy „osiemdziesiątej drugiej", w którego butach przyjdzie ci przemierzyć cały europejski szlak dywizji. Zaczyna się on, zgodnie z realiami historycznymi, od operacji Husky, czyli lądowania na Sycylii w 1943 roku. Kończy fikcyjnymi (to też nowość dla serii MoH, przynajmniej jej PeCetowych edycji) misjami na terenie Niemiec. Ostatni etap to już zupełne science-fiction (patrz: ramka Wieża Śmierci) – nie dość, że rozgrywa się w miejscu, które właściwie nie istniało, to jeszcze bronione jest przez przeciwników (elitarne SS), których „kule się nie imają".

Dosłownie... Misji jest sześć (plus słaby trening, który niczego nie uczy, oraz trzy tryby multi dla maksymalnie 12 graczy), a przejście każdej zajmuje – na rozrywkowym, bardzo przyjemnym, najniższym poziomie trudności o nazwie Casual – odrobinę ponad... 60 minut. To oznacza, że **całość można przejść w czasie dużo krótszym niż 10 godzin.**

Pomysł, by zrzucać gracza na pole walki ze spadochronem, pozwolił na pewną innowację w rozgrywce, bardzo mocno reklamowaną przez EA. O co chodzi? Sam skok, a dokładniej moment swobody po opuszczeniu samolotu, pozwala na wylądowanie w dowolnym miejscu. Dotychczasowy sposób budowania gier z serii Medal of Honor – a więc tworzenie poziomów prowadzących gracza przez kolejne miejsca kluczowe, w których skrypty aktywowały odpowiednie działania Niemców lub wydarzenia zewnętrzne (np. upadek samolotu) – musiał się zmienić. Teraz **większość zachowań przeciwników jest generowanych w czasie rzeczywistym, w zależności od sytuacji na polu walki.** Skrypty natomiast pojawiają się tylko na początku misji lub w określonych punktach, zwykle umieszczonych w wąskich uliczkach czy przejściach, do których po prostu trzeba trafić.

Nowa filozofia tworzenia misji ma swoje wady i zalety. Zacznijmy od tych pierwszych. Mapy są stosunkowo małe (spadający skoczek widzi je z góry w całości, za dużo pewnie nie mieściłyby się w pamięci), ale twórcy napakowali je zadaniami (by zająć czymś gracza przez te 60 minut), więc biega się z jednego ich końca na drugi, przemierzając przy tym te same fragmenty lokacji. Dodatkowo, **żeby jeszcze bardziej wydłużyć czas gry, w pewnych momentach poziom trudności podkręcony jest w sposób absurdalny** – albo znikąd pojawia się czołg wyjątkowo wytrzymały na granaty, albo równie niespodziewanie zaskoczą cię oddziały złożone z niezniszczalnych, ubranych na czarno egzekutorów z... MG-42 w ręce.

Przede wszystkim jednak **kłopot z takim pomysłem na rozgrywkę polega na tym, że wrażenia płynące z gry zależą od szczęścia gracza.** Jeśli masz pecha, wylądujesz w miejscu, w którym albo zginiesz od razu, albo trafisz na jakąś strzelaninę, która nie będzie ani klimatyczna, ani emocjonująca. Oba warianty można oczywiście uznać za realistyczne i „wiernie oddające przeżycia prawdziwych spadochroniarzy", ale nie tego szukam w FPS-ie z II wojny światowej. Chcę emocji i kop-

Wieża śmierci

Prawdziwy Flaktürm (z Wiednia)...

...i korona jego odpowiednika w grze.

Ostatnia misja rozgrywa się na tzw. Flaktürm, potężnej wieży pełniącej rolę fortyfikacji dla dział przeciwlotniczych i bunkra mieszczącego – uwaga – kilka tysięcy ludzi. W trakcie wojny powstały trzy takie budynki w Berlinie, dwa w Hamburgu i dwa w Wiedniu, ale ten przedstawiony w grze jest od nich dużo większy (Hitler planował jego wzniesienie, ale nigdy do tego nie doszło). To misja, którą po prezentacji na tegorocznych targach E3 bardzo chwalono, w rzeczywistości największe wrażenie robi tylko w pierwszym fragmencie – pod koniec zamienia się w żmudną strzelaninę z dziesiątkami bardzo odpornych przeciwników i przypomina raczej poziom z Return to Castle Wolfenstein niż z serii MoH.


Panowie, ten znak mówi jasno: nie ruszać się! No to siedzimy...


Broń specjalna żołnierzy 82. Dywizji – zaklęcie fireball!

niaka adrenaliny, a pod tym względem opisanie niemal całych poziomów skryptami (jak miało to miejsce w Call of Duty 2) daje większą frajdziochę.

Trzeba jednak przyznać, że Medal of Honor: Airborne potrafi przyśpieszyć tętno – jeśli jesteś szczęściarzem a gra ci się „ułoży". Czeka cię wtedy wiele ostrych pojedynków ogniowych na bliskim dystansie (nieraz kończonych uderzeniem kolbą w głowę w bezpośrednim starciu), wypatrywanie wroga w celowniku snajperki (spacja pozwala wstrzymać oddech i zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia) i wiele sytuacji, w których poczujesz oddech śmierci na karku. **Kilka fragmentów misji wymyślono naprawdę znakomicie** – np. zdobycie głównej kwatery wroga w sycylijskim Adanti, brutalną uliczną walkę o miasteczko Nijmegen w operacji Market Garden czy moment lądowania na szczycie wieży w misji Flaktürm.

Airborne ma też kilka nowinek, które w ciekawy sposób wzbogacają rozgrywkę. Bardzo spodobał mi się system zdrowia, który łączy tradycyjny pomysł na malejącą energię i zbieranie apteczek z nowszym rozwiązaniem, w którym wskaźnik regeneruje się automatycznie, gdy przez chwilę unikasz walki (patrz – znów – Call of Duty 2). W Airborne pasek zdrowia podzielony jest na cztery segmenty. Po mniejszych obrażeniach, jeśli strata energii nie jest duża, leczysz się do maksymalnego poziomu. Gorzej, gdy pocisk urwie ci więcej punktów – wtedy pasek regeneruje się tylko częściowo (np. do drugiego czy trzeciego segmentu). By powrócić do maksimum formy, trzeba znaleźć apteczkę, która odbuduje stracone zdrowie.

Niezły jest również system ulepszania parametrów broni tym bardziej, im częściej z danej pukawki czy granatów korzystasz. Każdy kolejny poziom umiejętności w posługiwaniu się jakimś rodzajem uzbrojenia (symbolizują to trzy medale widoczne przy nim na ekranie odprawy przed misją) poprawia jego skuteczność – np. zwiększając szybkostrzelność czy pojemność magazynku. Co prawda efekt jest taki, że całą grę najlepiej przechodzić, korzystając z dwóch tylko broni – polecam pistolet maszynowy Thompson i snajperkę Springfield – ale zwiększa satysfakcję płynącą z zabawy, bo poza kolejnymi punktami kontrolnymi misji daje graczom jeszcze coś, co mogą zdobyć. Dodatków tego rodzaju Medal ma jeszcze całkiem sporo (np. specjalne miejsca do lądowania, za które otrzymuje się spadochroniarskie odznaki).


Już chyba czas na herbatkę z termosu...


Ładne buty!

Pochwalić trzeba również grafików, którzy odwalili kawał solidnej roboty. **Bardzo dobry jest efekt rag-doll, trupy padają na ziemię efektownie i wiarygodnie**, a kiksy zdarzają się na tyle rzadko, że można przymknąć na nie oko. Jak byśmy się nie czarowali, pewne jest, że najważniejsza platforma dla Airborne'a to Xbox 360 i pewnie po to, **by przypodobać się posiadaczom sprzętu Microsoftu, kilka patentów graficznych ściągnięto z najlepszego shootera na tę konsolę, czyli Gears of War.** Identyczne są przyśpieszenia kamery przy kręceniu głową, bardzo podobnie wygląda efekt trafienia – a wszystko to dodaje grze sporo dynamiki. Dzięki niej, koniec końców, Airborne się broni, ale nie sposób nie myśleć, że kilka rzeczy można by poprawić (AI, wyważenie trudności, więcej/większe misje). Przyczółek zdobyty, ale przydałoby się wsparcie. Czekamy na dodatek?



Medal of Honor: Airborne

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.ea.com/moh/airborne/

cena 139,90
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 3,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista


oprawa graficzna • próba odświeżenia gatunku skokami spadochronowymi • kilka bardzo emocjonujących momentów • system zdrowia


średniej klasy AI przeciwników • za krótka • fikcja w serii Medal of Honor?! • wrażenia płynące z gry zależą od ślepego trafu

Krok – a raczej skok – w dobrym kierunku, ale fani serii mieli prawo oczekiwać więcej.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 5+
OCENA 4+

Autor: Foch77

Męska jazda.

TRUCK TYCOON

Czy podejmiesz wyzwanie Truck Tycoona i stworzysz najpotężniejszą firmę spedycyjną na świecie? A zrobisz to w dwie godziny?



Budowa infrastruktury na Euro 2012 idzie pełną parą. Szkoda, że tylko w grze...



Okno, okno, okno, okno. I żadnej firanki.

Truck Tycoon, jak wszystko, co ma tycoona w nazwie, to **prosta strategia ekonomiczna. Zarządzasz w niej własną firmą spedycyjną.** Zaczynasz z małym biurem, garażem i odrobiną pieniędzy, za które kupujesz pierwsze samochody dostawcze i ciężarówki, potem zatrudniasz kierowców, by wreszcie zająć się wynajdywaniem korzystnych kontraktów na przewozy towarów.

Akcja rozgrywa się w latach 1950-2020. Wraz z upływem czasu posiadane przez ciebie pojazdy zużywają się, starzeją, zaś na rynku pojawiają się coraz nowsze, bardziej pojemne i szybsze modele. Zmienia się także samo środowisko gry. Podczas każdej z 21 misji kampanii oraz kilkunastu etapów gry swobodnej widzisz, jak na obszarze rozgrywki powstają nowe domy czy przedsiębiorstwa – **początkowo na mapach znajduje się tylko kilka fabryk, które oferują ci zlecenia, z czasem tworzą się kolejne.** Dzięki temu możesz rozwijać firmę i podpisywać coraz korzystniejsze kontrakty.

Wiadomo, że wrogiem przedsiębiorcy – zwłaszcza tego początkującego – jest uciekający czas. Nie inaczej jest w przypadku Truck Tycoon, a to ze względu na złe proporcje między wydarzeniami na ekranie a czasem, jaki w świecie gry zajmuje ich wykonanie. Za przykład niech posłuży fakt, że samo zaparkowanie pojazdu w firmowym garażu trwa... trzy dni! Dostawy są zwykle podzielone na kilka etapów, ale nawet jeden z nich twoje ciężarówki potrafią „przejeżdżać" niemal w dwa miesiące, co przy mapach

Zaparkowanie pojazdu w firmowym garażu trwa... trzy dni!

przypominających powierzchnię niedużej gminy jest zupełnie absurdalne. **Sprawia to sporo problemów – zwłaszcza na początku, gdy masz mało samochodów**, przychody z kontraktów wpływają bardzo powoli, a co miesiąc z twojego konta pobierane są wypłaty dla pracowników oraz podatki.

Podpisując umowy ze zleceniodawcą, musisz brać pod uwagę nie tylko czas, jaki dostajesz na ich realizację, ale także wymagany typ pojazdu (m.in. furgonetka, cysterna, kontener), minimalny tonaż (np. kontrakt opiewa na 12 ton, co znaczy, że musisz do niego przydzielić pojazd lub pojazdy, które będą w stanie wziąć taki ładunek) i prędkość, z jaką należy przewozić towar. Niedotrzymanie warunków wiąże się ze sporymi stratami finansowymi oraz uszczerbkiem na wizerunku twojej firmy.

Wykonując zlecenia, twoi pracownicy zdobywają kolejne poziomy doświadczenia, zaś **każda zakończona w terminie dostawa to, oprócz pieniędzy, punkty prestiżu u danego zleceniodawcy.** Za odpowiednią liczbę takich punktów dostajesz od firm odznaki: brązową, srebrną, złotą i platynową, które dają dostęp do lepszych zleceń i owocują większymi wpływami na konto. Za pieniądze możesz z kolei rozbudowywać siedzibę swojego przedsiębiorstwa, kupować wyposażenie do biura (telefony, komputery itp.) czy zwiększać pojemność firmowego garażu.

Niestety liczba wszystkich ulepszeń jest bardzo mała (np. tylko trzy poziomy rozbudowy biura i garażu) i już po mniej więcej dwóch-trzech godzinach możesz wykupić je wszystkie. A ponieważ na dodatek opcje zarządzania przedsiębiorstwem są ubogie, **gra szybko zmienia się w bezsensowny pościg za nowymi kontraktami. Bezsensowny, bo zarobionych pieniędzy po prostu nie ma na co wydawać.**

W Truck Tycoon zaniedbano również kwestię konkurencji na rynku. Tylko na niektórych mapach pojawiają się inne firmy przewozowe, które i tak nie stanowią dla ciebie żadnego zagrożenia – **gdzie się podziały tycoony, w których na „przyjaciół" z branży mogłem nasłać kontrolę skarbową, zlecić agresywną kampanię reklamową czy skorzystać z usług przestępczego półświatka?** Tutaj tego nie ma i chociaż tytuł ten potrafi wciągnąć, to ostateczne wrażenie z rozgrywki wystarcza zaledwie (chociaż złośliwcy mogą powiedzieć, że – jak na tycoona – to „wystarcza aż...") na ocenę ze środka skali.

Autor: emter

Truck Tycoon

Producent: Nikita	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.hardtrucksite.pl/	
cena 59,90	**Multiplayer:** brak
	Gatunek: tycoon

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) prosta w obsłudze • spory wybór map do gry swobodnej • rozwój wirtualnego świata – powstają nowe miasteczka, fabryki itp.

(–) źle działający zegar czasu gry • mała liczba ulepszeń budynków • brak solidnej konkurencji • zbyt uproszczona rozgrywka

Jeśli uważasz, że zarządzanie firmą polega na patrzeniu, jak pieniądze wpływają na twoje konto – Truck Tycoon jest dla ciebie.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4-
OCENA 3+

NAJWIĘKSZY W HISTORII DODATEK DO CYWILIZACJI



Games for Windows

PC CD

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

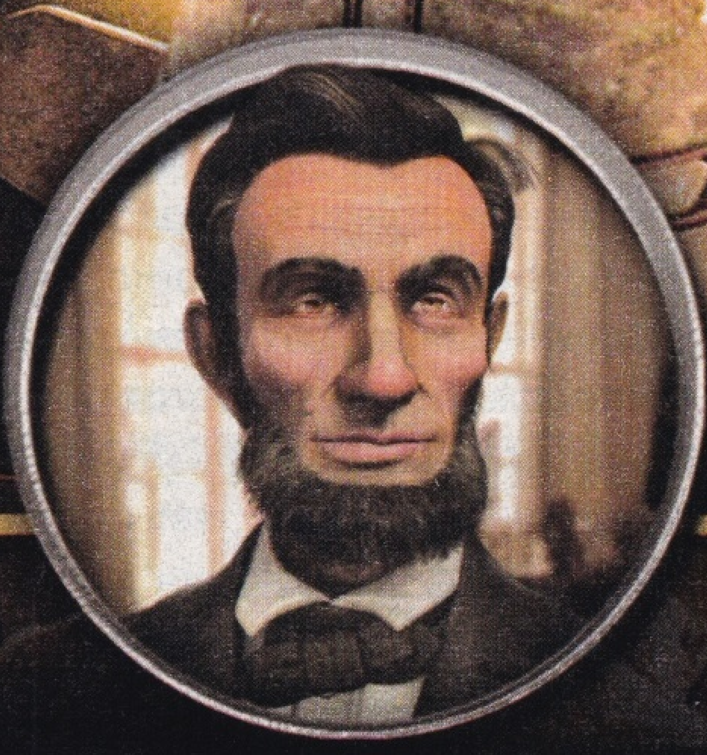
BEYOND the SWORD

„Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!"

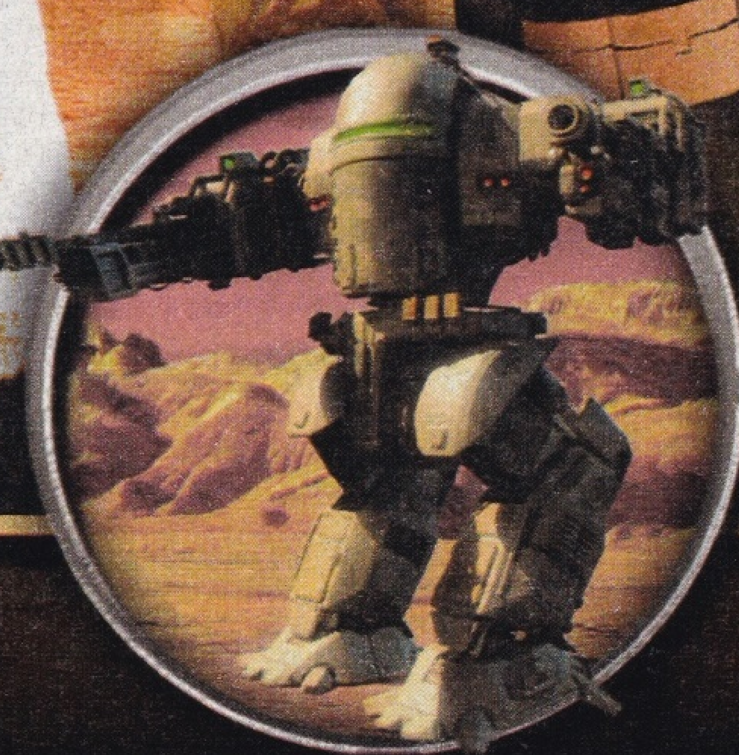




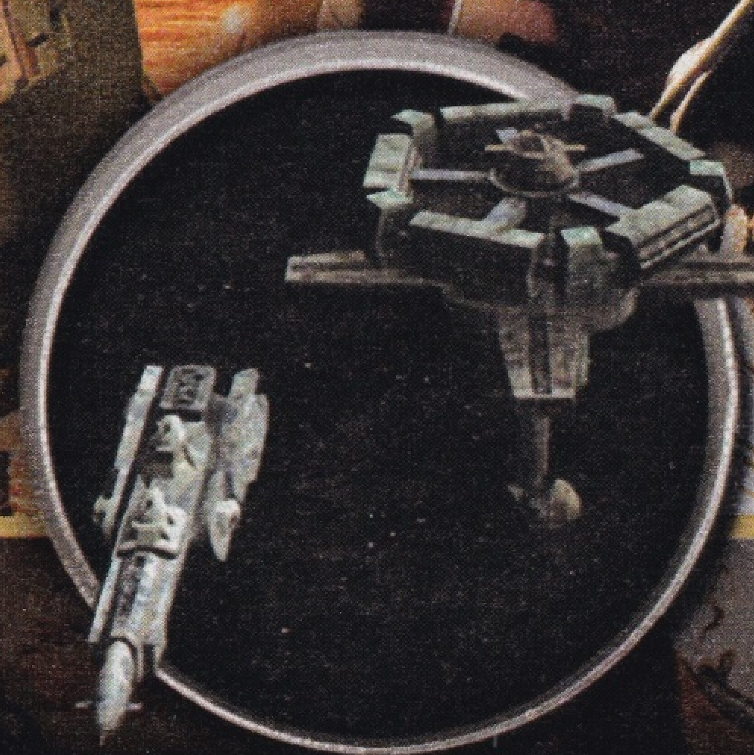
Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start oraz Korporacje.



Nowe cywilizacje, przywódcy, jednostki i cuda.



Przekonaj się jak proch wpłynął na rozwój nowej ery.



11 nowych scenariuszy – przygotuj się na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | wrzesień 2007 | www.civilization.com | www.civ.org.pl | www.kac.org.pl



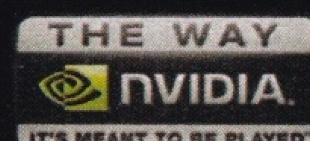


KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

79,90 PLN



Games for Windows









W trójkątnych miastach za mieszkanie płacisz od metra trójkątnego.

My tu dobijamy się do drzwi, a tam impreza sylwestrowa trwa w najlepsze.



MEDIEVAL II TOTAL WAR KRÓLESTWA

A gdzie Wrocław?!

Polscy fani Medievala apelowali do twórców o wprowadzenie lepszych, wierniejszych historii jednostek wojskowych dla Polski. Creative Assembly najwyraźniej potraktowało temat średniowiecznych realiów bardzo poważnie, w wyniku czego **na mapie Polski pojawiły się nowe prowincje-grody: Zgorzelec i Kłodzko, tylko że zastąpiły one... Wrocław – stolicy Dolnego Śląska w grze w ogóle nie ma!** Dla nas jest to podwójnie bolesne, bo sami na co dzień żyjemy w tym pięknym, tysiącletnim mieście.



Wyspy Brytyjskie, wschodnia Europa, Bliski Wschód, Ameryka – co łączy te regiony świata? Wszystkie stanowią pola bitew Totalnej Wojny.

Kiedy czytasz te słowa, niecały rok po premierze Medieval II: Total War, na półkach sklepowych od kilku dni powinien być już pierwszy oficjalny dodatek do jednej z najlepszych strategii ostatnich miesięcy. W Królestwach zaskakuje już sam proces instalacji. Nie ruszył on, dopóki dwoma potężnymi patchami (razem prawie 1 GB) nie zaktualizowałem podstawki do wersji 1.03. Później, w ciągu kilku minut na moim ekranie pojawiło się aż pięć różnych okien – jedno wgrywające zmiany w silniku wersji podstawowej i osobne instalatory dla czterech nowych kampanii. Właściwie nic w tym dziwnego, ponieważ **każda z nich mogłaby stanowić nie tylko osobny dodatek, ale nawet samodzielną grę – Królestwa są naprawdę ogromne!**

Zgodnie z porządkiem chronologicznym, najpierw włączyłem rozpoczynające się w 1174 roku krucjaty (Crusades). Sześć frakcji walczących o dominację w Ziemi Świętej różni się od siebie w zależności od religii – chrześcijańskiej lub islamu. Miasta i oddziały wyznawców Chrystusa są utrzymane w europejskim stylu. **Ciekawie prezentuje się armia nowej frakcji, Królestwa Jerozolimy.** Jej jednostki – ciężka piechota i kawaleria – świetnie dają sobie radę w walce z lekkimi i bardzo mobilnymi muzułmanami znanymi z podstawki – Turkami i Egipcjanami.

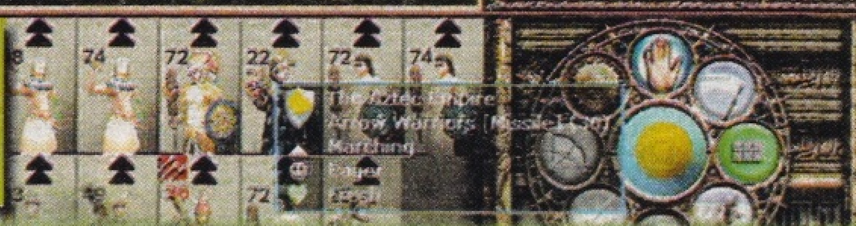
Dwie kampanie osadzone mniej więcej w tym samym okresie (1250 r.) to Brytania (Britannia) oraz wojny krzyżackie (Teutonic). Ta pierwsza jest bardzo podobna do Viking Invasion – dodatku do pierwszego Medievala – chociaż rozgrywa się nieco później. Ciekawą frakcją są w niej Norwegowie. **Potomkowie wikingów zajmują kilka niedużych prowincji na północy, w tym pomniejsze wyspy, które mogą służyć jako bazy do ataków na praktycznie każdy region Brytanii.**

Polska ma w kampanii krzyżackiej drugorzędne znaczenie i jest dostępna dopiero po przejściu gry jedną z podstawowych nacji.

Zainteresowanie nas, Polaków bez wątpienia budzi tryb Teutonic. Zgodnie z zapowiedziami, stronami konfliktu są w nim zakon krzyżacki oraz pogańska Litwa, Polska ma tutaj drugorzędne znaczenie i dostępna jest dopiero po przejściu gry jedną z podstawowych nacji (Krzyżacy, Litwa, Dania, Nowogród). Rozegrałem krótką kampanię Litwinami. **Wojska, którymi oni dysponują, to głównie słabiej uzbrojone oddziały lekkiej kawalerii, jest też kilka rodzajów piechoty.** W walce z ciężkozbrojnymi rycerzami zakonu Litwini radzą sobie całkiem nieźle, problemy mają dopiero przy oblężeniach – krzyżackie zamki



Cała wioska zleciała się, aby podziwiać nowy kwietnik żony wodza.



W obliczu przeważającej gościnności Indian należy wycofać się na z góry upatrzone pozycje.

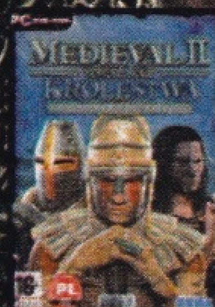
są nieźle umocnione, a poganie nie dysponują zbyt dobrym sprzętem do zdobywania twierdz. Zaskakujące było, że do zwycięstwa potrzebowałem zdobyć aż 35 regionów, czyli znacznie więcej niż w podstawce. Sprawdziłem w pozostałych kampaniach (zajęło to dłuższą chwilę, bo trzeba je uruchamiać osobno z pulpitu) i okazuje się, że w każdej z nich warunki zwycięstwa określono inaczej – w przypadku wojen krzyżackich są one tak wysokie, ponieważ mapę podzielono na wiele małych prowincji.

Z wszystkich kampanii najatrakcyjniej prezentuje się ta amerykańska (Americas), rozpoczynająca się w 1521 r. Do wyboru masz hiszpańskich konkwistadorów lub Indian – Majów, Azteków i Apaczy. Skoszarowani na Kubie Hiszpanie, ich budynki i jednostki (dodano kilka nowych) to właściwie jedyny łącznik z europejską podstawką – cała reszta to zupełna egzotyka. Obszar gry rozciąga się od bardzo dużych prowincji pustynnych w Meksyku do gęsto zaludnionej Ameryki Centralnej i wybrzeży Południowej. Jeśli zdecydujesz się na pokierowanie Indianami, przygotuj się na zupełnie odmienny zasób budynków, których część oprócz funkcji handlowych czy wojskowych pełni także rolę religijną. Również walki wymagają innych strategii – Indianie niedobory (a raczej zupełny brak) uzbrojenia nadrabiają liczbą wojowników, stąd ich armie rzadko liczą poniżej tysiąca ludzi, podczas gdy hiszpańskie z trudem przekraczają trzystu, czterystu żołnierzy.

Oczekiwania fanów spełnia **nowy tryb do multiplayera, hot seat, który umożliwia zabawę z drugą osobą na tym samym komputerze.** W turowej warstwie strategicznej wygląda on podobnie np. do rozgrywki z trzecich Hirołsów, chociaż – z racji na konieczność zarządzania dużą liczbą miast i armii – gra pochłania znacznie więcej czasu. Zagadką było, jak rozwiązana zostanie kwestia toczonych w czasie rzeczywistym starć. W opcjach gry możesz zdecydować się na automatyczne rozstrzyganie potyczek przez komputer, a jeśli tego nie zrobisz, wtedy **podczas bitwy swoją armią dowodzić będzie tylko agresor – broniącymi się pokieruje komputer.**

Królestwa przyciągają swoją różnorodnością, możesz w nich walczyć armiami zarówno na bliskowschodnich pustyniach, lesistych równinach wschodniej Europy, jak i w sercu niebezpiecznej amazońskiej dżungli. **Każda z kampanii warta jest ukończenia** (co zajmuje trzy, cztery dni), a dodając do tego wciągający tryb multiplayer, otrzymujemy największy i najlepszy dodatek w serii Total War.

Krzyżakom, choć najczęściej walczą z przeważającym liczebnie wrogiem, nie brakuje odwagi.



Medieval II: Total War – Królestwa

Autor: emter

Producent: Creative Assembly

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.totalwar.com/

cena 59,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia turowa/RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB



aż cztery zróżnicowane kampanie • nowe budynki i jednostki • tryb hot seat • poprawki w AI



Polska dostępna dopiero po przejściu gry inną nacją

Cztery kampanie i potężne zasoby grywalności w największym dodatku w historii Total War. Totalna rewelacja!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5+

John to ma pecha.



To nie brak grawitacji, tylko kombosy z Mortala.



Idealna praca na wakacje – przewóz mrożonej herbaty przez pustynię.



Nowy sposób na karanie więźniów: zamiast tortur i wyroków śmierci – sprzątanie w redakcji Clicka. Oni nie mają litości!

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

Oj, ta lodówka chyba cieknie. Nie, na szczęście to tylko plama krwi...

Typowa opowieść o „amerykańskim śnie": biedak zostaje właścicielem kasyna. Tyle tylko, że zaraz wpada w tarapaty. Interesuje się nim... włoska mafia.



Tytułowego bohatera Evil Days, Johna Mayera, poznajesz podczas czarno-białego intra. Nie należy on do ludzi, którym powiodło się w życiu – jest chodzącym od drzwi do drzwi akwizytorem różnego badziewia w Nowym Jorku. Właśnie zostaje wyrzucony z mieszkania kolejnego niezadowolonego klienta, kiedy podchodzi do niego prawnik. **John dowiaduje się, że otrzymał spadek po zmarłym wujku – dobrze prosperujące kasyno w Snake City na zachodzie Stanów.**

Radość i dobrobyt dziedzica kasyna nie trwają długo, gdyż do akcji wkracza mafijny boss o nazwisku Macaroni. Włoch kontroluje wszystkie przybytki hazardu w kraju – oczywiście poza tym w Snake City. Interwencja chłopaków z ferajny oraz zapuszkowanie Johna przez przekupnego szeryfa sprawią, że kasyno zmienia właściciela, jednak Mayer gotowy jest zrobić niemal wszystko, aby odzyskać rodzinny interes.

Evil Days of Luckless John to pełna humoru gra z bajecznie kolorową grafiką. Na samym początku możesz odnieść wrażenie, że jest to zwykła przygodówka, ale po kilku spokojnych chwilach i zebraniu paru przedmiotów, do twojego biura zaczynają dobijać się żołnierze mafii i... wszystko się zmienia. Tak naprawdę, rozgrywka Evil Days **składa się z dynamicznych etapów zręcznościowych przeplatanych fragmentami jak z klasycznej przygodówki, podczas których poznajesz fabułę.** John nie tylko ucieka przed kulami bandytów, niczym Sam

Radość dziedzica kasyna nie trwa długo, bo do akcji wkracza mafijny boss o nazwisku... Macaroni.

Fisher dokonuje też po cichu akcji dywersyjnej w więzieniu, bierze udział w wyścigu traktorów, a nawet chwyta za broń (kamera przechodzi wtedy do widoku FPP) i zaczyna strzelać do złoczyńców. W grze zwiedzasz sporo różnorodnych lokacji: od ciemnego więzienia, przez ulice prowincjonalnego Snake City, wiejskie farmy, aż po otchłanie świata umarłych!

Jedną z największych zalet gry jest humor. Za przykład niech posłuży wspominana już wizyta w zaświatach. John podczas próby skontaktowania się ze zmarłym wujkiem trafia do działu administracyjnego czyśćca, w którym biega od okienka do okienka, by złożyć odpowiednie wnioski, załączniki do wniosków, załączniki do załączników, wnioski o przyjęcie załączników itd. (Przypomina to pewną scenę z animacji o Asteriksie). **Momentem, przy którym po prostu padłem ze śmiechu, było włamanie do miejskiego muzeum**, gdzie w głównej sali musiałem walczyć, niczym w rasowym Mortal Kombat, z 80-letnią sprzątaczką-karateką.

We fragmentach zręcznościowych, takich jak wyścigi czy walka z bandytami (etapy strzelankowe), poziom trudności jest wyważony, jeśli jednak zadanie okaże się zbyt ciężkie, zawsze możesz skorzystać z opcji obniżenia jego wymagań. Gorzej jest z etapami przygodowymi – stopień skomplikowania zagadek i łamigłówek logicznych jest tak niski, że momentami miałem wrażenie, że twórcy gry przygotowywali je z myślą o milicjantach ze starych polskich kawałów. Z drugiej strony, w Evil Days bez problemu zagrają również młodsi gracze.

Radość czerpaną z rozgrywki w ten zręcznościowy miks gatunków zdecydowanie psuje sterowanie. Postacią Johna kierujesz za pomocą klawiatury (chodzenie) i myszki (obracanie, interakcja z otoczeniem). O ile to spisuje się nie najgorzej, to np. poruszanie się pojazdami i podczas etapów strzelankowych momentami naprawdę potrafią wyprowadzić z równowagi. **Zupełnie niegrywalny jest fragment, kiedy John przechodząc przez portal do alternatywnej rzeczywistości, przykleja się do kuli... erm... zielonego gluta.** Za pomocą myszki musisz przetoczyć kulkę przez wąskie przesmyki (z których większość to ruchome platformy) nad przepaścią. Właśnie na tym etapie najbardziej odczułem brak możliwości sejwowania w dowolnym momencie i nie najlepiej porozstawiane checkpointy z autozapisem.

Pomimo tych wad przy Evil Days of Luckless John można się naprawdę dobrze pobawić. Ta prosta, kolorowa i przepełniona humorem zręcznościówka skutecznie poprawi ci nastrój w szary, jesienny wieczór.

Autor: martin

Evil Days of Luckless John

Producent: Centauri Production

Dystrybutor PL: brak

http://www.evildaysofflucklessjohn.com/

cena ---

Multiplayer: brak

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ ciekawe połączenie różnych gatunków • fabuła • sporo dobrego humoru • klimatyczna • ścieżka dźwiękowa

– sterowanie • nie najlepsze animacje postaci

Nie patrz bezczynnie na problemy biednego Johna, tylko wsiadaj na traktor i spiesz mu z pomocą!

GRYWALNOŚĆ 4-

GRAFIKA 4-

DŹWIĘK 4+

OCENA 4-

www.Spotler.pl

PROMOCJA DZWONKI
SMS na 7240

HYMNY	Barcelona – Cant Del Barca	PZB 4515
	Jacek Kaczmarski - Mury	PZB 6598
	Juventus – Inno Juve Juve	PZB 4516
	KS Wisla Krakow – Jak długo na Wawelu	PZB 4539
	Liverpool – You'll Never Walk Alone	PZB 4517
	Madrid – Ala Madrid	PZB 4519
	Manchester – Glory Glory Man United	PZB 4518
	Piłkarski – Do boju!	PZB 4540
	Piłkarski – Du The Dudek	PZB 4541
	Piłkarski – Glory Glory Alleluja	PZB 4542
	Piłkarski – Ole Ole	PZB 4543
	Polski	PZB 4533
	Rosji	PZB 4534
	UEFA Champions League	PZB 4341
	Unia Europejska	PZB 4535
MUZYKA FILMOWA	40-latek	PZB 6634
	07 Zgłoś się	PZB 6632
	Alternatywy 4	PZB 3917
	Czarne Chmury	PZB 6633
	Czterej Pancerni i Pies	PZB 6635
	Dziennik Telewizyjny	PZB 5225
	Gliniarz z Beverly Hills	PZB 5169
	Gwiezdne Wojny	PZB 4296
	Janosik	PZB 6430
	Kill Bill	PZB 5854
	Klan	PZB 6637
	Koziołek Matołek	PZB 4476
	Kryminalni	PZB 6431
	Kubuś Puchatek	PZB 5227
	Love Story	PZB 6127
	M jak Miłość	PZB 5587
	Madagaskar – Wyginam Ciało Śmiało	PZB 4635
	Mission Impossible	PZB 5170
	Miś Uszatek	PZB 6631
	Mortal Kombat	PZB 5171
	Ojciec Chrzestny	PZB 6128
	Prison Break - Skazany na Śmierć	PZB 6561
	Przyjaciele	PZB 1517
	Pszczółka Maja	PZB 4477
	Pulp Fiction	PZB 5172
	Rocky	PZB 5173
	Sąsiedzi	PZB 6432
	Scooby Doo	PZB 4020
	Shrek	PZB 1703
	Skrzypek Na Dachu	PZB 4025
	Smerfy	PZB 4388
	Teleexpress	PZB 5228
	Titanic	PZB 6106
	Top Gun	PZB 4013
	Twin Peaks	PZB 4483
	Wańka Wstańka	PZB 6638
POLSKIE DISCO	Biba	PZB 6100
	Ciało do ciała	PZB 4394
	Daj mi te noc	PZB 4611
	Jesteś szalona	PZB 4513
	Kochana uwierz mi	PZB 4469
	Niech żyje wolność	PZB 5856
MUZYKA POLSKA	Chłopaki Nie Płaczą	PZB 4776
	Halo Kochanie	PZB 5256
	Jak Zapomnieć	PZB 5264
	Jej Czarne Oczy	PZB 5263
	Jolka Jolka	PZB 3254
	Kiedy Byłem Małym chłopcem	PZB 6220
	Kocham Cie Jak Irlandię	PZB 3555
	Kwiaty We Włosach	PZB 6579
	Ona Jest Ze Snu	PZB 3677
	Strach Się Bać	PZB 6453
	Taki Raj	PZB 4229
	Trudno Nam Razem Być Ze Sobą	PZB 3570
	Typ Niepokorny	PZB 3494
	Wehikuł Czasu	PZB 5722
	Z Każdym Twym Oddechem	PZB 5777
	Zostawcie Tytanika	PZB 3180

DZWONKI

SUPER HITY		Poli 7441	MP3 7641
	Activ – Visez	PZB 5200	TZB 5200
	Akcent - Kylie	PZB 4893	TZB 4893
	Alchemist Project – Krishna	PZB 6033	TZB 6033
	Alchemist Project – Music Is My Extasy	PZB 6251	TZB 6251
	Alex Gaudino – Destination Calabria	PZB 6223	TZB 6223
	AZB with Heather Nova – Renegade	PZB 6208	TZB 6208
	Basshunter – Botten Anna	PZB 6069	----------
	Cascada – Everytime We Touch	PZB 5820	TZB 5820
	Doda – Katharsis	PZB 6540	TZB 6540
	East Clubbers – My Love	PZB 6253	TZB 6253
	East Clubbers – Sextasy	PZB 5834	TZB 5834
	Enrique Iglesias - Do You Know	PZB 6558	TZB 8100
	Holly Dolly - Dolly Song (Leva's Polka)	PZB 5821	TZB 5821
	Kalwi & Remi – Explosion	PZB 5112	TZB 5366
	Kanikuły – Bum	PZB 6236	----------
	Kombii – Ślad	PZB 6494	TZB 6494
	Lubelski Full	PZB 6674	----------
	Mezo – Sacrum	PZB 5901	TZB 5901
	Mika – Relax Take It Easy	PZB 6082	TZB 6438
	Nelly Furtado – Say It Right	PZB 6436	TZB 6436
	Nelly Furtado – All good things	PZB 5960	TZB 6437
	Rihanna - Shut Up And Drive	PZB 6666	TZB 6666
	Rihanna - Umbrella	PZB 6537	TZB 6537
	September – Looking For Love	PZB 6097	TZB 6097
	Timbaland - Give It To Me	PZB 6473	TZB 6473

DZWONKI ODGŁOSY SMS na 7240

Wariacki śmiech	DZB5326
To ja Twój telefon odbierz mnie	DZB5438
Ale wiocha telefon dzwoni	DZB5426
Zegar z kukułką	DZB5329
Odbierz mnie, źle się czuję	DZB5337
Alarm	DZB5330
Osobista sekretarka	DZB5433
Sajgon telefon Ci dzwoni	DZB5434
Polska Gola!!!	DZB5439
Automatyczna sekretarka	DZB5427
Uparty jak Osioł	DZB6329
Spadająca Bomba	DZB6309
Smiech Lucyfera	DZB6325
Z siłą wodospadu!!!	DZB6337
Bek	DZB6308

HIT! SMS na 7940

SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS o treści GZB1338

MAPA FOTORADARÓW GZB1340

GZB1378 DRINKOMAT

103 NAJLEPSZE DOWCIPY

o góralach	GZB1337
o policjantach	GZB1336
o blondynkach	GZB1343
o teściowej	GZB1344
dla dorosłych	GZB1348

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE SMS o treści GZB1382

MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940

Polska	GZB1211
Warszawa	GZB1213
Poznań	GZB1216
Wrocław	GZB1212
Kraków	GZB1219
Łódź	GZB1218
Gdańsk	GZB1220





INSTRUKCJA OBSŁUGI

Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla **TAPET** oraz **DZWONKÓW POLI** i **VIDEO** na numer **7441**, dla **DZWONKÓW MP3** na numer **7641**, dla **GIER JAVA,GIER JAVA GAMELOFT** i **APLIKACJI** na numer **7940**, dla **DZWONKÓW, ANIMACJI** i **ODGŁOSÓW** w ***PROMOCJI*** na numer **7240, TAPET** w ***PROMOCJI*** na numer **7140**. **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. WZB9155 i wyślij na **7441**. Dla dzwonków poli wpisz np. PZB5664 i wyślij na **7441**. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „." kopkę oraz numer znajomego **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. WZB9155. 507998998 i wyślij na **7441**, dla dzwonków poli wpisz np. PZB5664.507998998 i wyślij na **7441**. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. UWAGA!Sprawdź na www.spotler.pl czy twój telefon obsługuje wybraną przez Ciebie grę!



Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1977 TM. The mark "TIGERWOODS" and the TW Logo are trademarks of ETW Corp. and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of ETW Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



WYŚLIJ SMS O TREŚCI GRA5 NA NUMER 7140 I ODPOWIADAJ NA PYTANIA

FLATOUT 2 KONKURS

DO WYGRANIA 10 GIER













Mortyr III
Akcje dywersyjne

Trzecia gra, trzeci wydawca, trzeci producent. Do trzech razy sztuka?



Nieładnie tak leżeć w przedziałach i nie wpuszczać innych podróżnych, nieładnie...

Mortyr to marka w Polsce znana, choć niekoniecznie lubiana. **Dotychczasowe tytuły z cyklu były tak słabe, że teraz nie chce ich ruszać parszywy pies z kulawą nogą** (choć średnie ocen na Zachodzie orbitowały wokół zaskakująco wysokich 50%). Kiedy jednak za trzecią część wzięło się studio City Interactive, wszystko stało się jasne. Wreszcie będzie można w Mortyra pograć bez większego krzywienia się.



Taki widok to w grach rzadkość – zwykle swastyka jest zastępowana innym znakiem.

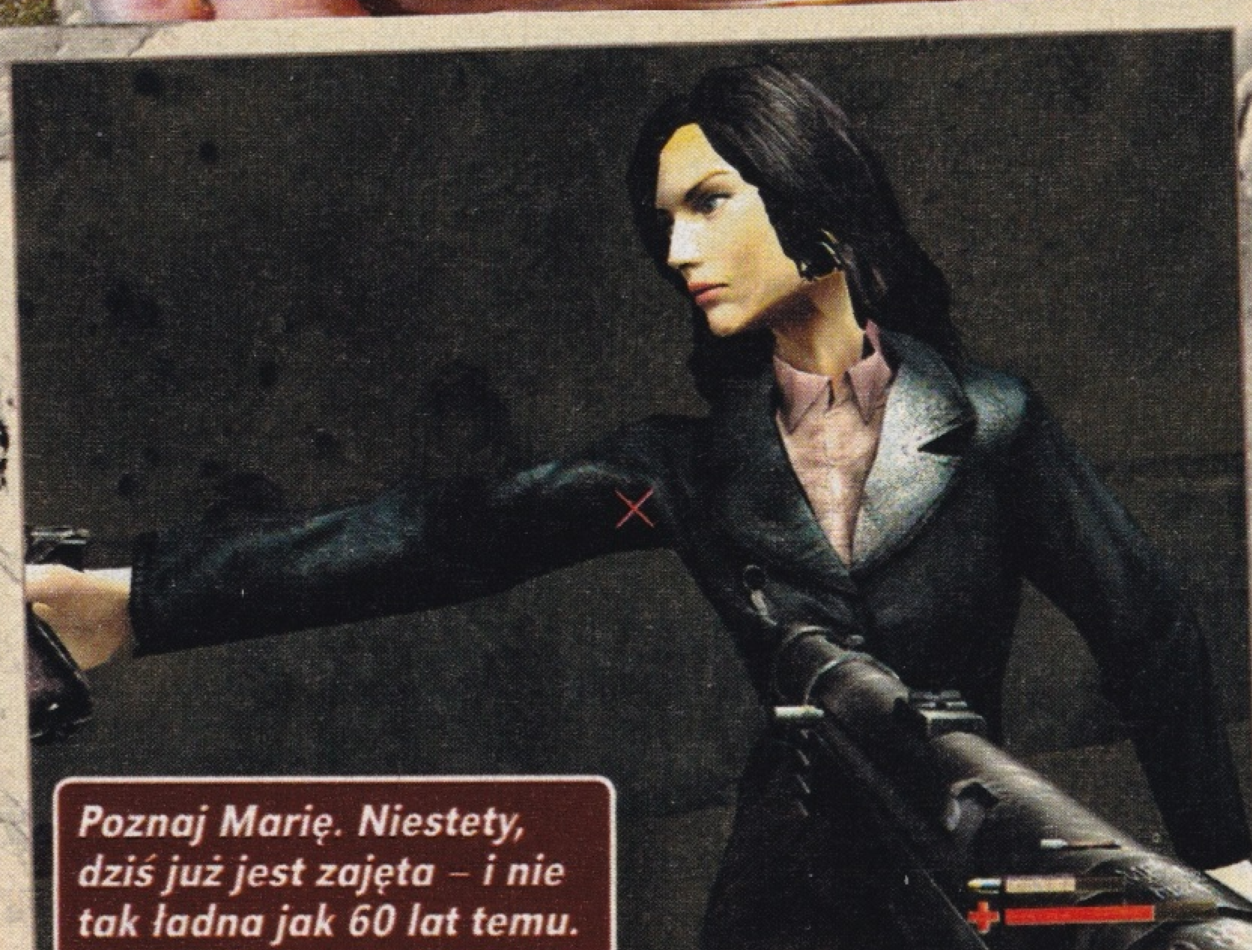
CI to bez wątpienia największy polski producent FPS-ów. Wypuścił ich tyle, że byłby w stanie obdzielić kilku deweloperów. A wszystkie wychodziły na silniku Chrome'a – nawet Techland nie zrobił na nim tylu gier. **Mortyr 3 to chyba pożegnanie z tym engine'em, gdyż City przerzuca się teraz na F.E.A.R.-a.** Myślę, że nikt nie będzie płakał, choć trzeba przyznać, że producentowi udawało się zawsze tworzenie gier, które może nie dostarczały nie wiadomo jakich wrażeń, ale stanowiły miły dodatek do rasowych shooterów.

Te promienie to nie słońce, a kule, które przeleciały mi koło nosa.

Mortyr 3 różni się nieco od poprzednich dzieł CI (m.in. Code of Honor czy Wojna w Kolumbii). Już na starcie możesz obejrzeć intro, co dobitnie świadczy o tym, że **do tego tytułu producent podszedł poważniej niż do reszty.** Szybko jednak mu chyba powaga minęła, bo dalsza część – od pierwszej misji aż do wypełnienia ostatniego zadania – to już sztampa i klasyka. Tym niemniej można sobie popykać.

Jak zwykle dużo tu strzelania, czołgania się, wysadzania różnych celów (nawet całych mostów – dwukrotnie w ciągu gry), a także korzystania ze stacjonarnych działek. Widać doświadczenie z Terrorist Takedown – **fragmenty, w których trzeba zestrzeliwać samoloty czy odpierać zmasowane ataki Niemców, są jednymi z przyjemniejszych w grze.**

Główną wadą Mortyra jest jego „długość". **Od uruchomienia pierwszej misji do wysadzenia rakiety w finale (8. zadanie) upływają ledwie 4 godziny.** To typowa bolączka gier City Interactive, w dodatku oczywiście zabrakło trybu multi, który mógłby choć trochę wydłużyć żywot tego drugowojennego shootera.



Poznaj Marię. Niestety, dziś już jest zajęta – i nie tak ładna jak 60 lat temu.

Wreszcie można pograć w Mortyra bez większego krzywienia się.

Słabości jest niestety więcej. Z niewiadomych dla mnie powodów trzeba non stop wciskać klawisz odpowiedzialny za bieg, jeśli się chce, by postać się prędko poruszała – a nie ma czegoś takiego jak pasek zmęczenia. Znów też przeciwnicy są czasem zbyt skuteczni. **Nieraz będziesz przechodzić lokację po kilka razy, gdyż bez dokładnej wiedzy o umiejscowieniu wrogów zginiesz bardzo szybko.**

Mortyr udaje, że ma fabułę. Pal licho już cele misji, które są standardowe i zawsze kończą się wielkim bum – to jest akurat OK. Gorzej, że **nieco na siłę wsadzono tu szczątkowe dialogi postaci.** To, co śmieszy najbardziej, to głos głównego bohatera, Mortyra (nagrany jest po angielsku, polska wersja to tylko napisy). Hero sprawia wrażenie, jakby stale był wkurzony – bezsensownie krzyczy, co w połączeniu z głupimi tekstami sprawia niezamierzenie komiczne wrażenie. Poza tym jednak oprawa audio jest w miarę OK – broń strzela jak należy, a przygrywająca w tle muzyczka nie irytuje.

Na koniec zostawiłem kwestię – niespodzianka! – zakończeń. Przyznam, że byłem bardzo ciekaw, jak gra się sfinalizuje, gdyż kilka tygodni wcześniej dostałem informację prasową, że City Interactive umieściło aż trzy różne rozwiązania akcji. Doszedłem do ostatniej misji, wykonywałem krok po kroku kolejne zalecenia, w końcu podłożyłem ładunek wybuchowy pod rakietę. Ta wzleciała w powietrze, eksplodowała, pojawił się komunikat o pomyślnym zakończeniu misji i... wyskoczyłem do menu. **Żadnego dziękuję, gratulacji, informacji o tym, co było później** – po prostu Mortyr zrobił swoje, Mortyr może odejść. No to niech idzie...

Mortyr 3: Akcje dywersyjne

Producent: City Interactive
Dystrybutor PL: City Interactive
http://www.mortyr3.com/

cena 19,99
Multiplayer: brak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) całkiem intensywna akcja • może to wreszcie koniec gier na Chrome Engine?...

(–) 3-4 godziny grania – i koniec • to kolejna prawie identyczna gra od CI

Trzecia część znanej, ale słabej serii kończy się dobrze. Rakieta nazistów zostaje zniszczona, a ty po chwili zapominasz, że grałeś...

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3+
OCENA 3+

Autor: Teut

Praca oficera śledczego w XVIII wieku to nie przelewki. Zwłaszcza wtedy, gdy musi on demaskować tajemne sekty i walczyć z demonami.

DEAD REEFS



Co tak stoisz? Pomóż inwalidzie! Nie widzisz, że z laską idzie?


Chyba mu tak zimno leżeć bez sarkofagu.

Dead Reefs to produkcja studia Streko, które ma na swoim koncie dwie mystopodobne przygodówki – Aurę oraz jej wydaną niedawno kontynuację, Sacred Rings (bardzo przeciętną – patrz: Click 06/07). Tym razem **autorzy wykazali się większą pomysłowością i zamiast naśladować znaną serię, postarali się stworzyć tytuł, który przyciągnie graczy swoją – o dziwo – oryginalnością.** Trzeba przyznać, że wyszło im to całkiem nieźle.

Akcja gry została osadzona w 1727 roku. **Wcielasz się w Amadeya Finvinerro, królewskiego śledczego, który przybywa na tytułową wyspę Dead Reefs**, leżącą na północ od wybrzeży Wielkiej Brytanii. **Niewielki port jeszcze sto lat wcześniej stanowił bazę piratów**, którzy pozorując z pobliskiego klifu sygnały latarni morskiej, zwabiali przepływające statki na rafy, a tam napadali na rozbite okręty. Twoim pierwszym zadaniem jest wyjaśnienie śmierci jednego z synów barona Wyndhama, który właśnie w tym posępnym miejscu stracił życie.

Historia, która rozpoczyna się jako mroczny kryminał, bardzo szybko zamienia się w opowieść pełną wątków fantastycznych. Okazuje się, że na wyspę zostałeś ściągnięty za sprawą wizji miejscowej wiedźmy – początkowo tylko ona mówi głośno o tym, że śmierć młodego Patricka Wyndhama nie była efektem nieszczęśliwego wypadku, ale zaplanowanego morderstwa (i ma rację). Z czasem dowiadujesz się także o klątwie, która ciąży nad wyspiarzami, znajdujesz dowody na obecność na Dead Reefs tajemniczej sekty, aż wreszcie stajesz oko w oko z prawdziwym demonem.

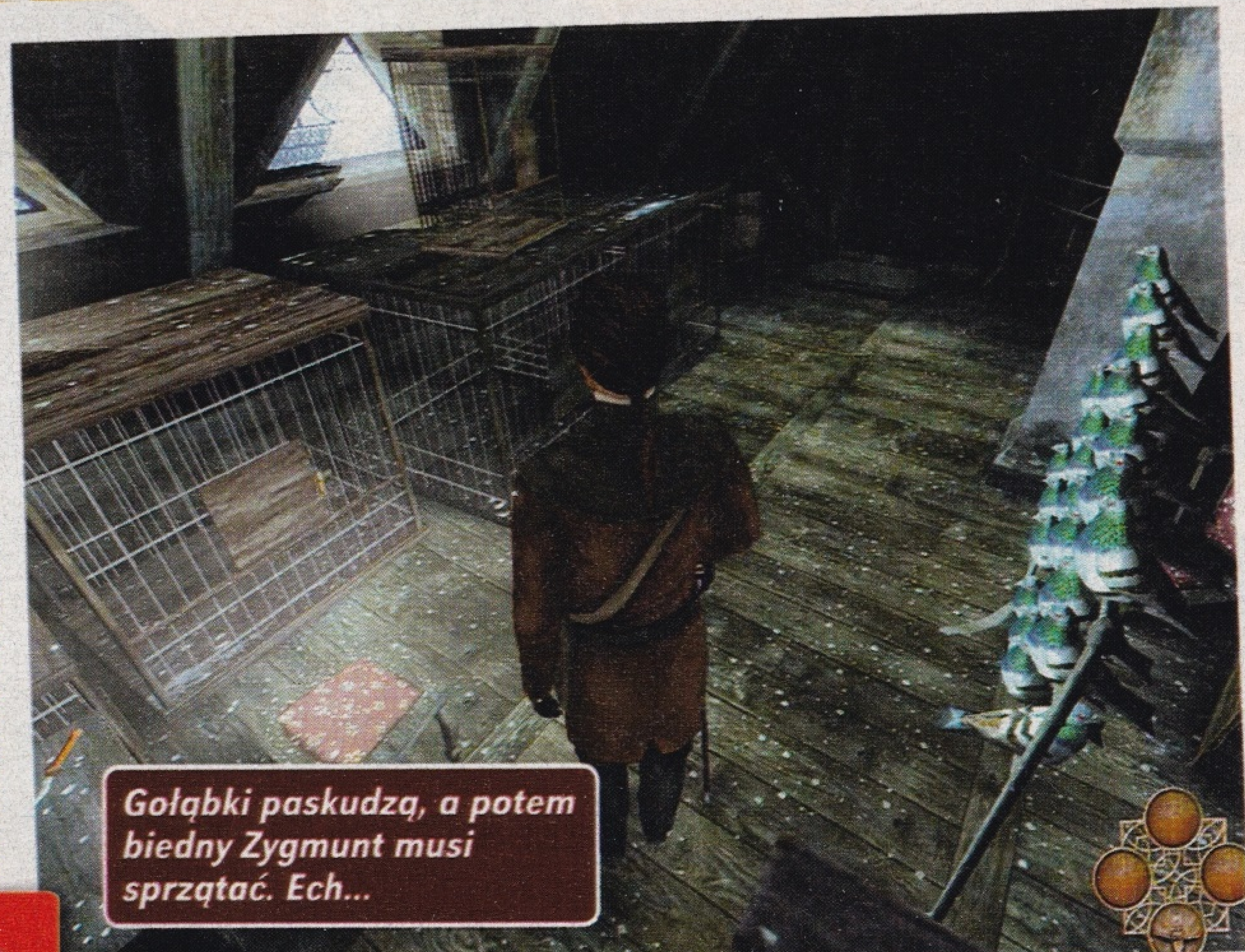
Wydarzenia w grze obserwujesz zza pleców kierowanej postaci. Sterujesz nią wyłącznie przy użyciu klawiatury – **WSAD służy do przemieszczania się po lokacjach, zaś strzałki kursorów – do akcji** (oglądanie przedmiotów, używanie ich, interakcja z innymi postaciami). Momentami – jak łatwo się domyślić – bywa to uciążliwe. Nie najlepiej sprawdza się także możliwość włączenia widoku FPP, który ma ułatwiać rozglądanie się po lokacji w poszukiwaniu przedmiotów i śladów. Kamera porusza się wtedy wyłącznie pionowo i poziomo (sterujesz nią strzałkami, klawiatura nie „łapie" dwóch klawiszy wciśniętych naraz), a jej zasięg jest ograniczony – nie spojrzysz ani na sufit, ani na swoje buty.

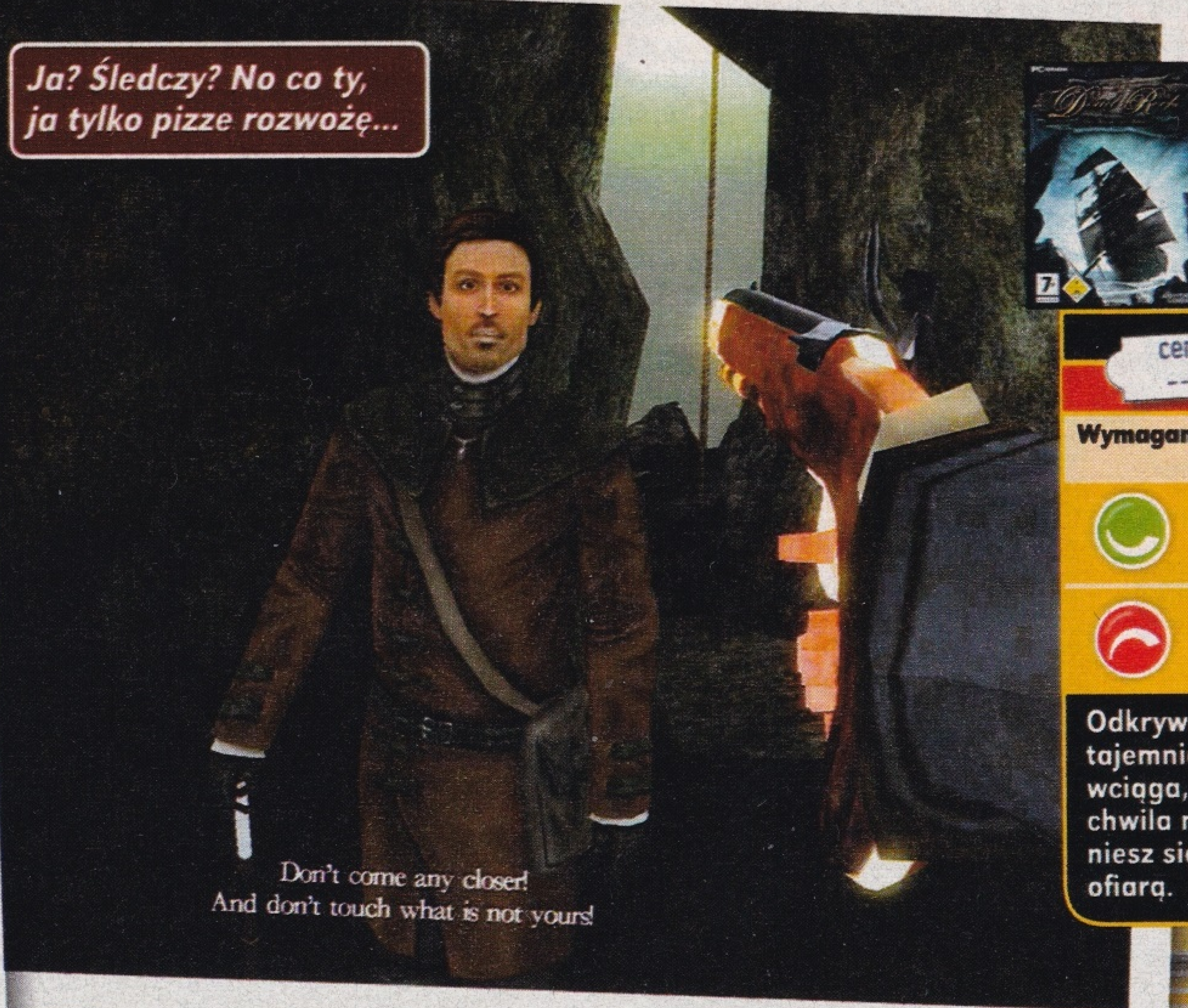
Największą zaletą Dead Reefs jest nastrój, który panuje podczas rozgrywki. **Lokacje są mroczne, każda z napotkanych postaci kryje swoje własne tajemnice, dodatkowo napięcie podkręca grająca w tle muzyka.** Opowiedziana w grze historia została od początku do końca zaplanowana przez jej twórców, rozgrywka jest liniowa. Często zdarza się, że nie możesz opuścić danej lokacji, dopóki nie wykonasz wszystkich czynności potrzebnych do pchnięcia śledztwa naprzód. Wyjątkiem jest moment konfrontacji Amadeya z dwoma głównymi podejrzanymi o zabójstwo, kiedy to musisz wskazać mordercę i przyjąć konsekwencje, które twoja decyzja będzie miała na dalszą zabawę. Fragment ten stanowi jednocześnie początek najmroczniejszego i najbardziej odrealnionego etapu gry.

Największa zaleta Dead Reefs to nastrój, który panuje podczas rozgrywki.

W kilku miejscach rozgrywki twoja postać może zginąć. Animacja śmierci jest interaktywna, masz kilka sekund na reakcję – za każdym razem inną – która uratuje ci życie. To ciekawy, oryginalny pomysł! Śmierć może przynieść także pomyłka przy rozwiązywaniu niektórych łamigłówek. **Zagadek logicznych w grze jest sporo** (np. układanki, otwieranie sejfów i tajnych przejść). **Są one dość wymagające – widać tutaj doświadczenie wyniesione przez twórców z poprzednich gier.** Większość czasu spędzisz jednak, zbierając, łącząc i wykorzystując przedmioty oraz przesłuchując mieszkańców wyspy. Dialogi, chociaż liniowe jak cała rozgrywka, wciągają i zawierają w sobie wiele przydatnych wskazówek, które automatycznie zapisywane są w twoim dzienniku.

Dead Reefs w pewnym stopniu przypomina wydane niedawno Przebudzenie, gdzie zwykłe śledztwo Sherlocka Holmesa również przeradza się w walkę z tajemniczą sektą. W tym porównaniu znacznie lepiej wypadają jednak klimatyczne, trzymające w napięciu i lepiej zrealizowane przygody śledczego Finvinerro.


Gołąbki paskudzą, a potem biedny Zygmunt musi sprzątać. Ech...



Ja? Śledczy? No co ty, ja tylko pizze rozwożę...

Dead Reefs

Producent: Streko	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.adventurecompanygames.com/

cena ---

Multiplayer: brak

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP

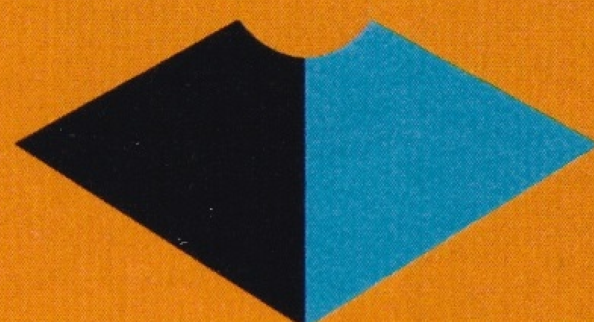
+ fabuła • niebezpieczne śledztwo – można zginąć • mroczny klimat • nastrojowa muzyka

– sterowanie • mimo wszystko liniowa

Odkrywanie mrocznej tajemnicy Dead Reefs wciąga, ale uważaj – chwila nieuwagi i staniesz się jej kolejną ofiarą.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: martin

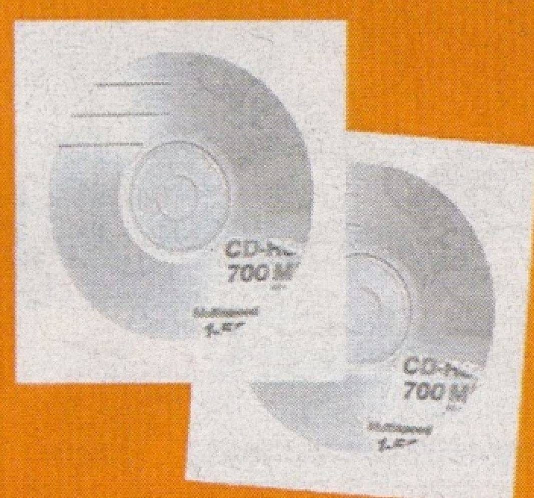


MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

www.manta.com.pl

CDR Hawk Koperta
CDR Hawk
Płyta CDR x52 w kopercie - 1 szt.



0⁶⁹ → 0,69

SH902 Standard Keyboard
Klawiatura Standard
Prosta klawiatura do PC w układzie QWERTY. Wygodna tak do pisania, jak i do gier. Posiada trzy dodatkowe przyciski. Wykonana jest z bardzo dobrej jakości plastiku i charakteryzuje się cichą praca klawiszy.



12,99

SH 160 Grid Speakers
Głośniki PC Grid
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



12,99

PC Mouse SH708 Raptor
Myszka optyczna Raptor
Optyczna myszka PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; o rozdzielczości 800 dpi; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



12,99

SH906 Klawiatura Standard
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Podłączenie USB.



21,95

MM918 Precious
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury; Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do Internetu i aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie PS/2.



44,95

SH140 Track Speakers
Głośniki PC Track
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



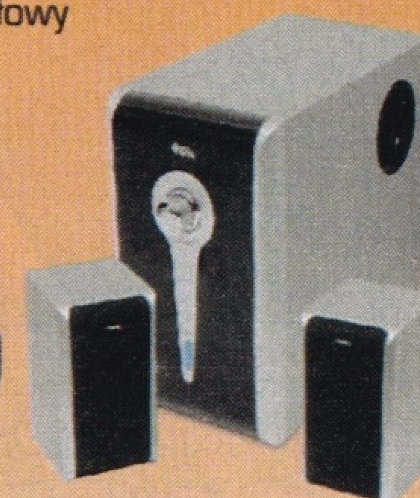
19,99

MM737 Advanced Mouse
Precyzyjna myszka optyczna
Zaawansowana technologia optyczna; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 1480 dpi; Proste i łatwe podłączenie Combo USB i PS/2 Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



44,95

MM 1650 Signum Speakers
Głośniki PC Signum
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 35 Wat (15+10x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów/Zasilania; Dioda kontro-lna: zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.



169,00

MM736 Vempair i MM735 Shaman
Myszki optyczne
Z zaawansowaną technologią; Doskonałe dla prawo- i lewore-cznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 800 dpi; Proste i łatwe podłączenie PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.



29,95

MM343 Webcam Laptop
Webcam
Kamera PC do telekonferencji; Specjalnie zaprojektowana nóżka; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP.



49,95

MM55 Headphones
Słuchawki z mikrofonem i dodatko-wymi wibracjami
Słuchawki: Pasmo przenoszenia 20-20 000Hz; Impedancja 32 Ohm; Wtyk jack stereo 3,5 mm; Czułość 105dB S.P.L at 1 kHz; Mikrofon: Pasmo przenoszenia 30-16 000Hz; Czułość OdB=1V/Pa at 1 KHz-58dB; Długość kabla 2,5m ± 0,3m; Wtyk USB.

Super Cena
99,00





Oferta ważna w dniach 01.09 - 30.09.2007 r. w sieci sklpów real,-.

Oh, puck!

Tego jeszcze nie było: pełna wersja NHL 08 leży u mnie na biurku, a EA wciąż nie nadesłało informacji, co takiego w tym tytule jest rewolucyjnego...





Jest nawet ładnie, ale wciąż nie next-genowo.



Minigry, m.in. pojedynki na karne, to jaśniejsza strona gry.



Co to jest: duże, umięśnione i puka w szybkę?

NHL 08

Zawsze Elektronicy raczą nas takimi głodnymi kawałkami – a to zmienią system podań, a to zwrócą uwagę na bardziej realistyczne zachowanie się krążka – a w tym roku nic, jakby zupełnie zapomnieli o swoim tytule. I w sumie to nie dziwi, bo tak naprawdę, **poza zmienionymi składami i szczątkowymi modyfikacjami menu, wiele tu nowości w stosunku do ubiegłorocznej edycji nie uświadczysz.**

Mam wrażenie, że EA Sports olało trochę PeCety, w tym roku koncentrując się na next-genowych wersjach swoich gier. NHL 08 na X360 to produkcja naprawdę rewolucyjna, świetnie wyglądająca, z kilkoma fajnymi, nowatorskimi trybami. NHL 08 na PC to jej brzydsza i mocno podstarzała siostra, której już nawet nie opłaca się malować, bo zechcieć ją mogą tylko najwięksi i najstarsi miłośnicy.

EA Sports trochę olało w tym roku PeCety.

Kilka trybów gry (Dynasty Mode, turnieje, a także pojedynki na karne czy „jeden na jeden"), parę systemów sterowania (o dziwo, pad nie jest wykorzystywany w aż tak dużym stopniu, żeby zabawa na klawiaturze mijała się z celem), jakieś dodane zagranie – **wszystko fajnie, ale trochę tego za mało, jak na nowy tytuł.** Coś mi mówi, że na prawdziwą rewolucję trzeba poczekać do czasu, aż więcej ludzi będzie miało potężniejsze PeCety, a Electronic Arts powróci do wydawania tych samych gier na różne platformy. Póki co blaszakowymi tytułami z serii 08 nie bardzo jest sens zawracać sobie głowę...

NHL 08

Producent: EA Sports	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://www.easports.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



niczego nie zepsuto...



...ale zdaje się, że nikt nad tą grą dłużej w tym roku nie posiedział

EA Sports jest teraz zbyt zajęte pracą nad next-genowymi wersjami swoich gier, żeby poprawiać starsze tytuły. Szkoda.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4+
OCENA	4

Autor: Teut

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458AF7**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. **ABY POBRAĆ GRĘ:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458AF7**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458AF7**).



GADŻETOBRANIE WSZYTSKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

DO KAŻDEGO POBRANEGO DZWONKA DAJEMY **GRATIS** MMSA Z TEKSTEM PIOSENKI

TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271AF7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271AF7**).

DZWONKI

		REAL 7428	POLI 7428
TOP	Akon, Don`t Matter	RM3254307AF7	PT3252526AF7
	Alex Gaudino, Destination Calabria	RM3267064AF7	PT3257630AF7
	Bum, Kanikuły	RM3239353AF7	PT3183259AF7
	Cliver, Zaufaj mi	RM3294506AF7	PT3294529AF7
	Doda, Katharsis	RM3296290AF7	PT3300349AF7
	East Clubbers, My Love	RM3174094AF7	PT3174093AF7
	Enrique Iglesias, Do You Know	RM3293410AF7	PT3281491AF7
	Nelly Furtado, Say it right	RM3247302AF7	PT3205726AF7
	Rihanna & Jay Z, Umbrella	RM3281457AF7	PT3280936AF7
	Timbaland, N.Furtado, Give it to me	RM3248937AF7	PT3251244AF7
HITY	Alchemist Project, Krishna	RM3171982AF7	PT3201266AF7
	Botten Anna	RM3045393AF7	PT3042709AF7
	Fergie, Big Girls Don't Cry	RM3281461AF7	PT3281464AF7
	Gosia Andrzejewicz, Latino	RM3303042AF7	PT3305354AF7
	Holly Dolly, Dolly song	RM3004698AF7	PT2994757AF7
	Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550AF7	PT3024549AF7
	Miał być ślub	RM3281479AF7	PT3203860AF7
	Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941AF7	PT3140465AF7
	Milenium, Day After Day	RM3232745AF7	PT3305357AF7
	Milk Inc, No angel	RM3274468AF7	PT3274453AF7
	Piotr Rubik, Niech mówią, że ...	RM3001253AF7	PT2505237AF7
	September, Cry For You	RM3281458AF7	PT3281449AF7
	Timbaland, The Way I Are	RM3296285AF7	PT3313393AF7
	Velvet, Fix me	RM3296297AF7	PT3305362AF7
	Yarabi, Yarabi	RM3292983AF7	PT3305359AF7
POP POL.	Chcę tu zostać	RM2559684AF7	PT1398286AF7
	Gosia Andrzejewicz, Lustro	RM3211729AF7	PT3212576AF7
	Iwan i Delfin, Jej Czarne Oczy	RM2589153AF7	PT1400435AF7
	Kombi, Ślad	RM3281664AF7	PT3288438AF7
	Nieprawda	———	PT3318463AF7
	Razem zestarzejmy się	———	PT3318468AF7
	S.O.S.	———	PT3313392AF7
	Sumptuastic, Kołysanka	RM1472510AF7	PT1472506AF7
	Świat się pomylił	———	PT3283901AF7
	Wyginam Śmiało Ciało	RM2559677AF7	PT2410472AF7
POP ZAGR.	Akon & Eminem, Smack That	RM3172937AF7	PT3096359AF7
	Giulia Siegel, Dance	RM3301536AF7	PT3317483AF7
	Live forever	———	PT3310664AF7
	Love Is Gone	———	PT3306057AF7
	Mutya Buena, Real girl	RM3312748AF7	PT3306042AF7
	September, Can't Get Over	RM3316325AF7	PT3306122AF7
	She's on my mind	———	PT3312270AF7
	Tokio Hotel, Scream	RM3306883AF7	PT3306842AF7
	Us 5, In the club	RM3211716AF7	PT3211717AF7
	US5, Rhythm Of Life	RM3313437AF7	PT3313435AF7
CLUB	Alchemist Project, Music Is My...	RM3272636AF7	PT3274456AF7
	Casteam, I Don't	RM3272645AF7	PT3274448AF7
	DJ Magic, Inside	RM3196372AF7	PT3201259AF7
	Equador	RM2934521AF7	PT671706AF7
	Kalwi & Remi, Sunshine	RM3303047AF7	PT3313401AF7
	To you	———	PT3289866AF7

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677AF7**).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472AF7**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600, N620 T100,T700,V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"** (NP. **SA2410472AF7**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452AF7**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

TELEDYSKI NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004AF7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004AF7**)



Ewa

"Często leżę sama w łóżku i myślę o brzydkich rzeczach. Pewnie chcesz wiedzieć o czym. Napisz do mnie na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"



Kotka

"Jestem właśnie jak kotka - czasem drapieżna, a czasem słodka. Chcesz mnie? to zrób to! Napisz mi sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

CO O TOBIE MYŚLI... Chcesz wiedzieć co myśli bliska Ci osoba? Na przykład o Tobie? Napisz do nas smsa **MYŚLI** na nr **7254.** Odkryjemy tajniki jej umysłu

ZEMSTA!!! Rzucimy fatum na Twoich wrogów. Wyślij sms o treści **KLATWA** na **7254** i przekonaj się, że to działa!!

ODGŁOSY NR 7428

Dlaczego nikt mnie nie chce odebrać (M)	TT2248344AF7	Masz nowego smska! (M)	TT3277000AF7	Stoi na stacji SMS! (M)	TT3277003AF7
Dzwoni debil, dzwoni debil… (M)	TT2248348AF7	Odłóż browar i sprawdź co piszą (M)	TT3274881AF7	Tralalala, tralala smsik... (cenzura) (M)	TT3276992AF7
Elo Elo. To ja Telefon! (M)	TT3274883AF7	Oszukali mnie!!! Banda złodziei! (M)	TT2877125AF7	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254AF7
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360AF7	Panie Genereale melduje odbiór SMSa! (M)	TT3280284AF7	Uwaga! Nadchodzi....jest sms! (M)	TT2872426AF7
Kaczorki	TT3292653AF7	Siekiera, motyka, ... sms! (M)	TT2677296AF7	Whassup!!! (M)	TT2674208AF7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360AF7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360AF7**).

DARMOWE KATALOGI!!! OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI **KATALOG** - OGÓLNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **2800** A W TREŚCI WPISZ: **K1** - GRY JAVA **K3** - TAPETY **K5** - DZWONKI **K13** - TELEDYSKI

AQQ SPRAWDŹ NAJLEPSZY KOMUNIKATOR WEJDŹ NA WWW.AQQ.EU

zmień głos i wkręcaj znajomych!:) tele wkręt za jedyne 2,44 z VAT za minutę dzwoń *7201



Zło dla opornych – w weekend!

OVERLORD

Zawsze chciałeś być Władcą Ciemności, ale nie miałeś pomysłu, jak się do tego zabrać? Ten poradnik ułatwi ci drogę ku potępieniu.

Główna część poradnika opisuje rozgrywkę prowadzoną tak, by osiągnąć 0% zepsucia na samym końcu. Innymi słowy, będziesz dobrym lordem zła. Za miesiąc na naszej płycie zamieścimy rozszerzoną wersję solucji (dwukrotnie dłuższą), która przedstawi również drugie zakończenie.

OPIS PRZEJŚCIA

Wieża

Idź za Gnarlem i wykonuj wszystkie jego polecenia. Po chwili znajdziesz się w...

Mellow Hills – Tower Heart

Skręć w lewo i wybij wszystkie owce, po czym zbierz ich dusze. Zapamiętaj stojący w wodzie totem, wrócisz po niego później. Przesuń powaloną kolumnę. Wyślij swoje sługi w stronę domu – niech zabiją halflinga. Kilka kroków dalej natkniesz się na całą ich gromadkę – zabij wszystkie. **Za chwilę odnajdziesz Tower Heart. Rozwal dynie i nakaż gnomom przetransportowanie artefaktu.** Uderz w skalną ścianę, by utworzyć pomost. Obejrzyj scenkę. Teraz musisz zdobyć jeszcze dźwig.



Serce jest najważniejszym miejscem wieży. Pokazuje wszystkie statystyki potrzebne w grze.

Mellow Hills – The Crane

Przesuń kolejną powaloną kolumnę, po czym idź przed siebie aż do bramy bronionej przez halflingi. **Pamiętaj jednak, nie zabijaj postronnych osób, jeśli nie chcesz, aby twoja – i tak wystarczająco już zła – reputacja ucierpiała jeszcze bardziej.**

Mellow Hills – Slave Camp

Idź przed siebie i wybij grupę halflingów. Wpierw oczyść mury po lewej. Przejdź na drugą stronę lokacji. Wypuść więźniów, przekręcając drewniane koło. Idź dalej. **Po lewej znajduje się Ołtarz Krwi i portal, po prawej kolejni wrogowie i troll. Wydaj rozkaz ataku całej hordzie i wspomóż ich osobiście, aby zminimalizować straty.** Wejdź po schodach i przekręć dźwignię obok bramy. Przenieś dźwig do teleportu. Użyj kolejnej wajchy. Podążaj dalej ścieżką, dopóki nie wrócisz do Mellow Hills. Idź w stronę miasta. Wieśniacy dali ci dostęp do swojej wioski.

Mellow Hills – Retrieve the Food

Obejrzyj scenkę. Skręć w prawo i idź przed siebie, aż do zamkniętej bramy. Otwórz ją i zabij wszystkich wrogów. Podążaj ścieżką, dopóki nie trafisz na większą lokację z kolejnym trollem. **Radzę czym prędzej przemieścić się wzdłuż prawej ściany aż pod wrogie domostwo. Zwab tam trolla i go zabij.** Przejdź do następnej lokacji przez duże drzwi, które należy otworzyć, przekręcając dźwignię.

Halfling Homes

Wyważ dwie pary drzwi i skręć w prawo. Idź tak, jak prowadzi cię ścieżka. **Po kilku metrach natrafisz na norę halflingów. Co kilkanaście sekund będzie z niej wychodził kolejny przeciwnik.** Wyślij do jej wnętrza kilka gnomów. Nieco dalej znajdziesz worek wypełniony złotem. Odnieś go do teleportu. Wracając, pamiętaj o dźwigni nieopodal pierwszej nory.



Worki ze złotem doskonale reperują twój budżet. Zawierają od 500 do 3000 sztuk złota.

Wróć teraz do nowo otwartych drzwi. Skręć za nimi w lewo. Znajdują się tu dwie nory i grupa więźniów. Wróć do głównego korytarza. Wyważ drzwi i ponownie skręć w lewo. Wpierw ręcznie wprowadź hordę do każdej nory. Halflingi zaczynają z nich wybiegać, dopiero gdy zaczniesz niszczyć dynię. Rozwal warzywo i zabierz totem, który kryje się w jego wnętrzu.



Totemy, takie jak ten we wnętrzu dyni, są jedynymi przedmiotami w grze, które poprawiają twoje statystyki.

Niestety, dźwigni do pełnej użyteczności brakuje dwóch kijków. Wyważ drzwi i skręć zaraz w lewo. Zabij wszystkie halflingi, rozwal kolejne drzwi, wejdź po schodach do następnego pomieszczenia. Wybij wrogów, zabierz kijek i przejdź korytarzem do dźwigni. Rozsunie ona kraty. Wejdź do nowej komnaty. Znajduje się tu druga, brakująca część dźwigni oraz 5 nor. Otwórz wrota.

Halfling Homes #2

Idź przed siebie i obejrzyj scenkę. **Gnarl dobrze radzi – nie można zaalarmować wszystkich przeciwników naraz, zwyczajnie nie poradzisz sobie z taką hordą.** Zdemoluj nory po obu stronach sali. Zabij teraz wszystkie halflingi. Gdy wrogowie polegną, przekręć dźwignię. Napotkasz nowego przeciwnika – kucharkę. **Kucharki są niewiele słabsze od trolli, należy więc na nie uważać.** Najlepszą taktyką jest rzucenie kuli ognia i odczekanie chwili, aż baba przestanie się palić. Tym sposobem pozbawisz ją połowy paska życia. Dzieła dokończy horda. Podążaj korytarzem, dopóki nie dojdziesz do kosza z jedzeniem. Oddaj żywność wieśniakom i wróć do Mellow Hills.

Mellow Hills – Crashing the Party

Przejdź przez nowo otwartą bramę. **Niestety, twoje gnomy zostaną zaczarowane przez muzykę skrzypka. Zabij go, nie będzie to uznane za zły czyn. Pamiętaj, by wpierw zablokować na nim widok.** Dźwignia otwierająca drzwi do domostwa Melvina jest zepsuta. Przejdź za scenę. Skręć w prawo i zabijaj kolejnych wrogów. Znajdziesz pierwszy element. Zejdź na dół i pójdź w przeciwną stronę. Zabierz drugi kijek. Przekręć dźwignię. Wejdź do środka.

Melvin's Kitchen

Udaj się do głównego pomieszczenia. Użyj znajdującej się naprzeciwko dźwigni. Przekręć teraz kolejną w niższej części kuchni. Wreszcie czas na Melvina. Wyślij na niego całą hordę i sam jej pomóż, rzucając kulę ognistą lub atakując wręcz. **Gdy Melvin zacznie toczyć się po pomieszczeniu, natychmiast przywołaj do siebie gnomy i staraj się, by żadnego nie zgniótł.** Przejdź przez drzwi. Użyj dźwigni po lewej. Wezwij pięciu czerwonych i ugaś barykadę. Kilka metrów dalej natrafisz na leże.

Przyzwij dziesięciu czerwonych. Nakaż im przeniesienie legowiska. Podążaj za nimi do teleportu, wykonując po drodze rozkazy Gnarla. Wróć do Spree. Idź do kolejnej zamkniętej bramy. Otwórz ją i przejdź do nowego etapu.



Czerwoni potrafią atakować na dystans, ale są wyjątkowo słabi w walce bezpośredniej.

Castle Spree

Na rozwidleniu pozbądź się płomieni. Przejdź do podniesionego mostu. Skręć w prawo, zabij bandytów i ugaś ogień. Przemieść brązowych i nakaż im użycie dźwigni. Wejdź po opuszczonym moście do zamku. **Uważaj teraz – przywita cię około dziesięciu bandytów. Radzę wyciągać ich pojedynczo lub dwójkami, nie poradzisz sobie z całą grupą naraz.** Ugaś płomienie przed wejściem do podziemi.



Tutaj znajduje się mechanizm opuszczający most.

Castle Spree – Dungeons

Zejdź po schodach i obejrzyj scenkę. Skręć w prawo i podążaj korytarzem. Przebij się do dźwigni. Idź teraz do nowej sekcji podziemi. Upewnij się, że masz osiem czerwonych gnomów. Gdy skończy się cut-scenka, ustaw po czterech czerwonych na każdym z podestów. Po chwili beholder zginie. Zabierz bagaż.

Teleportuj się do Mellow Hills. Idź do Spree i opuść miasto, korzystając z bramy prowadzącej na pola. Rusz przed siebie i skręć w prawo za spalonym domem. U szczytu wzniesienia ugaś płomienie oraz przetransportuj piec. Raz jeszcze udaj się na pola, tym razem odnajdź grupkę wieśniaków. Podążaj ścieżką i zgaś ogień.

Viridian Caverns

Etap ten jest w stu procentach liniowy. Podążaj po prostu za zielonymi gnomami do ich legowiska. Gdy zostanie już ono odtransportowane do wieży, wyjdź z jaskini.

Evernight

Pozbądź się trucizny, po czym zniszcz bulwę. Wróć teraz do Oberona. Po prawej znajdziesz czar tarczy. Przejdź pod korzeniem. Idź cały czas przed siebie. Po chwili pojawi się nowy przeciwnik. Wykorzystaj zielonych, poradzą sobie z łatwością. Pójdź dalej. Wybij wszystko, co się rusza. Zniszcz trzecią bulwę. Niestety, pojawią się posiłki. Jeden z wojów ma na plecach brakujący fragment dźwigni. Otwórz drzwi i idź przed siebie. Zabierz totem sługusów i wróć do teleportu. W Evernight więcej na razie nie możesz zrobić. Teleportuj się do wieży, a z niej do Heaven's Peak.

Heaven's Peak

Zejdź do obozu, udaj się na jego tyły. Rozwal barierę i wybij zombiaki. **Na końcu ścieżki znajduje się sukkub. Sukkuby to wyjątkowo wredni przeciwnicy. Najlepiej zwabiać je brązowymi i pozwolić, by złapały jednego gnoma, a następnie rzucać do ataku zielonych i wspomagać ich czarem spowolnienia.** Po zabiciu diabelstwa skręć w prawo. Zneutralizuj toksyczne opary i wejdź do jaskini.



Evernight

Skręć w prawo. Skieruj się w lewo za elfami. **Nie zbliżaj sługusów do wody, utopią się od razu!** Przemieść ich po gałęzi i rozpraw się ze zwierzętami. Zabierz totem z zaklęciem. Użyj dźwigni. Wróć do elfów. Rozwal barierę i podążaj ścieżką. Obejrzyj scenkę. Obróć się w prawo i zaatakuj pulsującą białą bulwę tuż obok.

Idź ścieżką zablokowaną wcześniej przez korzeń. Obejrzyj scenkę. Postępuj według rozkazów Gnarla. Przeprowadź teraz hordę po konarach. Zabij następną grupkę szamanów, rozwal barierę oraz znów wprowadź swoich sługusów po gałęzi. Załatw oddział łuczników po drugiej stronie jeziorka. To samo zrób z szamanami. Rozwal barierę, utłucz kolejnych przeciwników. Zanim wejdziesz do jaskini, przetransportuj totem many.



Każda zniszczona bulwa umożliwia zgłębienie kolejnej części lasu.

The Moist Hollows

Przeprowadź hordę po wąskiej ścieżce na drugą stronę jeziora. Przyzwij dziesięciu niebieskich. Przejdź do miejsca pokazanego w scence. Aby wybić ptaki, musisz zwabić je jakiem na brzeg, a potem zaatakować hordą.

Zabierz teraz leże. Gejzera pozbędziesz się poprzez przesunięcie dwóch głazów. Kilka kroków dalej natrafisz na węża wodnego. **Najlepszą taktyką na tego przeciwnika jest zostawienie wszystkich sługusów w tyle, zabranie do siebie kilku brązowych i ręczne kierowanie ich w stronę wroga.** Gdy zobaczysz, że wąż atakuje – natychmiast ich zawróć. W ten sposób jaszczur wbije się zębami w ziemię i na kilka sekund będzie unieruchomiony. Wtedy nakaż grupie atak. Wycofaj ją jednak po chwili, by nie została zrzucona do jeziora. Powtarzaj tę sekwencję do skutku.

Idź z niebieskimi do dźwigni wysuwającej most. Zabierz znów leże, a brązowych przeprowadź po mostku. **Gdy dotrzesz do gejzerów, musisz przeprowadzić jednego gnoma między wybuchającymi co chwila fontannami gorącej wody, aż do dźwigni.** Dalszą drogę tarasuje gejzer. Głazy, które należy odsunąć, znajdują się po obu stronach ścieżki. Teleport znajduje się w wodzie. Wszystkie gnomy muszą być więc niebieskie. Wyjdź z jaskini.

Na środku jeziora znajduje się kolejny wór złota – jeśli chcesz, zabierz go. Podążaj pasem suchego lądu aż do ołtarza. Zejdź teraz ścieżką do wody. Nakaż niebieskim przesunięcie kolumny i przygotuj się na atak około 20 zombiaków. Wejdź do kanału.



Wejścia do podziemi miasta broni cała horda truposzy. Wewnątrz wcale nie jest lepiej.



The Understreets

Skorzystaj ze schodów po prawej. Przywołaj dziesięciu niebieskich. **Zauważ obecność brązowego portalu w środku zbiornika wodnego. Przywołuj po dwóch-trzech wojowników i natychmiast wysyłaj im na pomoc niebieskich.** Rozpraw się z zombiakami. Idź dalej. W kolejnym dużym pomieszczeniu zdobądź kijek i odnieś go na miejsce. Zejdź głównymi schodami i rozwal bariery prowadzące do stada zombiaków. Przebij się przez nich wszystkich, na końcu drogi znajdziesz następny element dźwigni. Wejdź teraz po drugich schodkach. Wyłam drzwi, zniszcz barykadę po prawej i zabierz ostatni kijek. Wróć do dźwigni i przekręć ją. Pójdź w lewo i odwołaj wszystkich sługusów poza niebieskimi. Idź dalej. Gdy dojdziesz do dużej komnaty, przywołaj maksymalną liczbę niebieskich i wyślij wszystkich do dźwigni.



Zabicie tego węża jest wysoce zalecane, za jego plecami znajdziesz trzy worki pełne złota!

Pojawi się kolejny wąż morski. Przywołuj sługusów, dopóki kraty nie zostaną otwarte – innego sposobu niestety nie ma. Przejdź dalej. Oczyść ostatnie pomieszczenie (zapamiętaj schody prowadzące w dół, jeszcze tu wrócisz) i wyjdź na powierzchnię.

Heaven's Peak

Od razu po wejściu do miasta dostaniesz zadanie dotyczące drugiego pieca do kuźni. Po przekręceniu dźwigni otrzymasz quest wymagający zabicia Sir Williama. Uzupełnij straty, upewnij się, że masz przynajmniej jednego czerwonego. Wróć do podziemi i zejdź po schodach z lewej. Pozbądź się bariery, po czym przejdź do nowego etapu.

Understreets #2

Idź cały czas przed siebie. Po zdobyciu pieca wróć do miasta Heaven's Peak.

Heaven's Peak – City

Skręć w prawo i zabierz czar miotacza płomieni. Odwróć się i idź przed siebie. Wejdź po schodach z lewej. Obejrzyj scenkę. **Omiń rycerzy i zacznij mordować magów. Po zabiciu około sześciu-siedmiu pojawi się scenka.** Wróć teraz do miasta. Podążaj prosto, zejdź po schodkach i skręć w prawo, do przesmyku. Przejdź przez dziurę w murze. Przekręć dźwignię i zejdź na dół po mostku. Niebieskimi zabierz totem many. Wróć do dźwigni, którą wysuwałeś główny most.

Tu pojawią się zombi.

Idź tędy do Halfway to Heaven Inn.

Ta droga prowadzi do karczmy Halfway to Heaven. Uważaj jednak na grupy zombich!

Tuż obok znajduje się płonąca bariera. Idź przed siebie, mordując zombiaki, dopóki nie dojdziesz do budynku, przed którym stoi garstka ludzi. Wejdź do środka.

Halfway to Heaven Inn

Wewnątrz podejdź do beczek z lewej. Rozbij je i podążaj za tajemniczą postacią w czerwonej szacie. Gdy dojdziesz do czerwonego salonu, przejdź do pokoju po prawej i przekręć dźwignię w głównym holu, wysyłając gnomy przez szczelinę. Uważaj, od tej pory wszystkie postacie w czerwieni będą ci wrogie. Przejdź przez kraty. **W następnej komnacie radzę uważać. Gdy tylko dotkniesz koła pośrodku pokoju, wszyscy rzucą się na ciebie, a z bocznych drzwi cały czas będą dochodzić posiłki.** Po otwarciu nowego przejścia, uzupełnij hordę i idź dalej.

Czeka cię teraz walka z królową sukkubów. Pojedynek jest wyjątkowo łatwy – biegaj za nią i wysyłaj wszystkich brązowych naraz. Diablica powinna umrzeć po kilku minutach. Zabierz trofeum i wyjdź z karczmy. Skręć w prawo i zejdź po schodach. Raz jeszcze w prawo, uderz w mur i skręć w lewo. Znów w prawo. Most do zamku jest już wysunięty.

Angelis Keep

Idź cały czas przed siebie, dopóki nie trafisz na Sir Williama. Rzuć na niego całą hordę. Po chwili książę zginie. Zabierz brakujący element dźwigni i zawróć kilka kroków do komnaty Velvet. Wybierz Rose. Teleportuj się teraz do...

Evernight

Czas załatwić Oberona raz na zawsze. Idź do niego i wybierz drogę wzdłuż pojedynczego korzenia po prawej stronie drzewa. Wyślij niebieskich, by odsunęli przeszkodę. Przejdź teraz do bulwy i rozwal ją. Idź dalej ścieżką. Przyzwij po drodze kilkunastu brązowych. Obejrzyj scenkę. **Musisz zabić oba jednorożce, nie niszcząc przy tym świętego gaju elfów. Zostaw czerwonych sługusów daleko w tyle, a sam nie używaj magii ognia.** Wróć do Oberona. Przejdź pod korzeniem z lewej. Zejdź po schodkach i wyślij niebieskich do dźwigni. Przejdź po mostku do nowej jaskini.



Wyślij niebieskich do tego koła, by utworzyć most umożliwiający wejście do Skull Den.

Skull Den

Kolejne bardzo proste podziemia. Idź cały czas przed siebie. Na rozwidleniu skręć w prawo. Zapamiętaj ten plac koniecznie. Korzeń zasłania drugie wyjście z jaskini. Na skrzyżowaniu kawałek dalej skręć w lewo po totem many. Kilkanaście metrów dalej trafisz na przedostatnią bulwę. Zniszcz ją. Dojdź do placu, o którym wspominałem przed chwilą, i skręć w prawo, by wydostać się ze Skull Den. Użyj dźwigni i odwróć się na pięcie. Podążaj ścieżką ku szczytowi wzniesienia. Wejdź po schodach widocznych w oddali.

Mother Goddess Temple

Obejrzyj scenkę. Przyzwij możliwie dużo niebieskich. Na skrzyżowaniu pójdź w prawo. Idź cały czas przed siebie i otwieraj sarkofagi. Musisz tu znaleźć dwa klucze. Wróć do głównego skrzyżowania. Wybierz drugą odnogę. Tu również znajdziesz dwa klucze. Idź do nowo otwartych drzwi. Spróbuj zniszczyć ostatnią bulwę. Niestety, okaże się twardsza niż poprzednie. Zabij zatem przybyłe przed chwilą trolle. Teraz bulwa spokojnie ustąpi. Skorzystaj z przejścia uprzednio blokowanego przez korzeń. Uzupełnij hordę w razie jakichkolwiek strat. Proponuję zestaw: 15 brązowych, 5 zielonych i 5 czerwonych. Idź do Oberona. Wyślij wszystkich brązowych do ataku. Po chwili Oberon otoczy się tarczą i przywie grupę potworów. Pokonaj trzy fale wrogów, atakując go w przerwach między nimi. Ruszaj do Golden Hills.



Walka z Oberonem potrafi przysporzyć kłopotów. Dobieranie odpowiednich gnomów do przeciwników jest kluczem do sukcesu.



Golden Hills

Idź cały czas przed siebie w stronę kamiennej bramy. Obejrzyj scenkę. **Wybij wszystkich krasnoludów w miasteczku, pamiętając o plądrowaniu domów. Podobnie jak w przypadku halflingów, brodacze odradzają się w swoich chałupach.** Na szczycie wzniesienia znajduje się totem many. Idź ku kolejnej bramie, znajdującej się w środku osady. Przesuń wózek, by zatamować przypływ przeciwników. Skręć w prawo. **Odsłoń leże ślimaków. Sam również nie stój bezczynnie, tylko rozpocznij sukcesywną eksterminację górników.** Gdy wszyscy padną, z powrotem zakryj norę. Splądruj miejsce i zabierz nowy czar wspomagający sługusów.

Wróć na poprzednią polankę. Zniszcz barierę, wybij ślimaki i przejdź dalej. Użyj dźwigni, by wysunąć most. Wróć do ołtarza, jeśli potrzebujesz posiłków. Podejdź do elfów, aby obejrzeć scenkę. Pozbądź się barykady. Ustaw zielonych na wzniesieniu. Automatycznie wskoczą na plecy golema. Po chwili jednak zostaną zrzuceni. Przywołaj ich do siebie czym prędzej. Powtórz taką operację cztery-pięć razy, potem wejdź do wnętrza kopalni.



Ustaw zielonych na tym wzniesieniu. W ten sposób automatycznie zaatakują golema, gdy tylko będą mogli.



Tutaj znajduje się ostatnia dźwignia. Przeprowadź sługusów ręcznie po rurze.

Glittering Mine

Idź cały czas przed siebie, zabijając krasnali i ślimaki oraz zabierając worki ze złotem. Gdy dojdziesz do drewnianej platformy, obejrzyj scenkę. **Ponieważ starasz się być „dobrym złym", zabij ślimaki, zasłoń ich norę i dopiero wtedy wypuść elfów.** Otwórz ostatnią kratę i wyjdź z kopalni.

Golden Hills

Skręć w prawo po wyjściu z kopalni. Kawałek dalej znajduje się krasnolud z miotaczem płomieni. Bądź ostrożny, może cię zabić w okamgnieniu. **Wyślij czerwonych, by zajęli jego uwagę, a następnie trzech-czterech zielonych do ataku. Gdy ze zbiornika zacznie się wydobywać gaz, szybko zawróć swoje sługi.** Aby zniszczyć drzwi, wykorzystaj bomby. Dwie powinny wystarczyć. Z baszty po prawej krasnoludy będą rzucać kolejnymi ładunkami. Te drzwi potrzebują „do szczęścia" czterech eksplozji. Przebij się przez dziedziniec i wejdź do największego budynku w okolicy – browaru.

Brewery

Zejdź po schodach i skręć w lewo. Przełóż dźwignię. Wejdź do środka, zabierz kijek. Idź do następnej sekcji. **W tej części etapu musisz zmusić wszystkich krasnoludów do wyjścia z mieszkań. Aby tego dokonać, wypatruj dźwigni odcinających dopływ piwa.** Skręć w lewo, załatw jedno mieszkanie, potem wejdź po schodach i zajmij się drugim. Skręć w prawo, rozwal blokujące drogę skrzynki. Za schodami po lewej znajduje się trzecie legowisko. Uporaj się z jego mieszkańcami, przeprowadź grupę sługusów po rurze naprzeciwko do ostatniej dźwigni.

Obejrzyj scenkę. Przejdź do nowo otwartego mieszkania. Podążaj korytarzem. Kilka kroków dalej znajdziesz drugi brakujący element dźwigni. Zabierz go, opuść most i użyj naprawionego koła. Wejdź do windy.

Brewery #2

W tym etapie musisz przełączyć dwie dźwignie. Problem polega na tym, że dokonać tego możesz tylko na odległość, ręcznie sterując gnomami. Użyj do tego kilku brązowych. Gdy drzwi staną otworem, zabierz wreszcie kocioł i skieruj się ku wyjściu. Morduj kolejne fale wrogów, dopóki urządzenie nie stanie spokojnie na teleporcie. Wejdź teraz do windy. Przejdź przez nowo otwarte drzwi.

Golden Hills

Skręć w lewo i kieruj się cały czas prosto. Na rozwidleniu skręć w prawo, by przejść dalej. Idź przed siebie do wejścia do kopalni.

Arcanium Mine

Ten poziom również nie należy do najtrudniejszych. Na samym początku skręć w prawo i idź cały czas przed siebie, mordując wrogów i rozwalając skrzynki. Gdy dojdziesz do jaskini z mnóstwem ślimaków, po prostu przebij się przez nie na drugą stronę. Włączy się scenka. **Musisz teraz zabić królową ślimaków. Licz się z dużymi stratami. Rzuć do ataku całą hordę wspomaganą zaklęciami. Możesz również sam pomóc sługusom w walce.** Gdy ślimaczyca padnie, wykończ jej dzieci – więcej nie będziesz już musiał martwić się nimi w tym etapie. Idź dalej przed siebie. Gdy dojdziesz do jednego dużego płomienia nad rusztem, ręcznie wyślij grupkę czerwonych, by przestawili dźwignię. Zabierz piec. Gnomy będą go transportować drogą, którą właśnie przyszedłeś – plus jest taki, że nie napotkasz już żadnych przeciwników. Gdy uda ci się odnieść piec, opuść kopalnię. Wróć do browaru. Przeleź przez cały etap i wyjdź po drugiej stronie. Skręć w prawo po drewnianym mostku i rusz do nowego etapu.

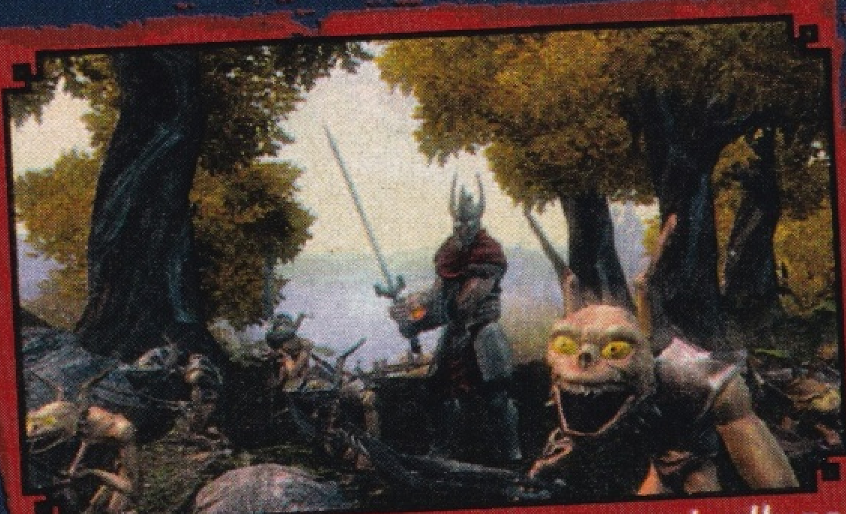


Ta dróżka prowadzi do kolejnego etapu. Uważaj na sporą grupę krasnoludów przy bramie.

PORADY

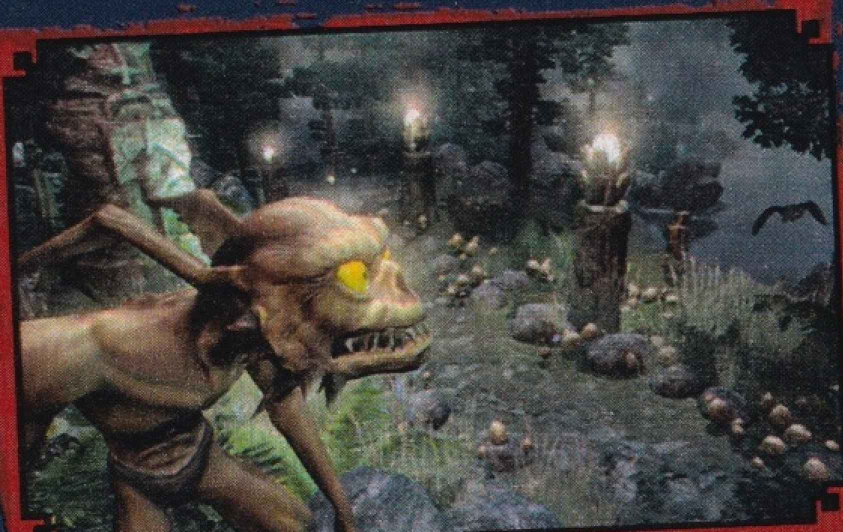
● Najlepszym miejscem na uzbieranie dużej liczby dusz wszystkich kolorów są podziemia wieży. Nie radzę się tam wybierać, jeśli nie masz hordy 25-30 gnomów. Przydatna jest też zbroja z choć drobną regeneracją energii. Walcz tylko z chrabąszczami konkretnych kolorów. Każda taka bitwa przyniesie ci około 70 dusz. Najlepszym sposobem jest wyciąganie robali pojedynczo lub dwójkami.

● Jeśli jednak nie posiadasz dużej armii, możesz zasilić swoje szeregi sługusami w lokacjach:
brązowe: Mellow Hills (owce i halflingi; jeśli grasz jako zły, również ludzie),
czerwone: Castle Spree i podziemia pod zamkiem,
zielone: Viridian Caverns,
niebieskie: Moist Hollows.


Bez dużej liczby gnomów w zapasie długo sobie nie poradzisz

● Jeśli trafisz na strumyk, przejdź sam na drugą stronę. Gnomy postarają się na własną łapę znaleźć odpowiednią ścieżkę (jeśli taka oczywiście istnieje).

● Gdy potrzebujesz ekwipunku dla swoich sług, dobrymi miejscami do poszukiwań są Halfling Homes, Brewery i Ruborian Desert.


Sługus bez ekwipunku to – w większości przypadków – martwy sługus.

● Pamiętaj, by zawsze niszczyć wszystkie beczki, garnce, skrzynki czy wiklinowe kosze – poza złotem i miksturami bardzo często zawierać też będą broń i zbroje dla twoich sługusów.

● Procentowa liczba na karcie postaci oznacza skuteczność hordy w walce, w zależności od posiadanego wyposażenia, i waha się od 100% do 400%.


Nawet twojej złej hordzie należą się czasem rozrywki.

Temple Construction Site

Skręć w lewo. **Napotkasz nowego przeciwnika – coś w stylu przerośniętego pancernika. Sposób na niego jest bardzo prosty. Daj mu się zobaczyć, usuń się czym prędzej z drogi, pozwól mu uderzyć w ścianę i wtedy atakuj z pełną zaciętością.** Idź cały czas przed siebie, dopóki nie dojdziesz do uwięzionych elfów. Użyj dźwigni. Przesuń kamienny blok. Wysadź drzwi za pomocą czterech bomb. Pokonaj dwa pancerniki i garść krasnoludów. Skorzystaj ze schodów. Czeka cię starcie z magmowym golemem. **Wbrew pozorom, będzie to najłatwiejsza walka z bossem, jaką do tej pory stoczyłeś. Przygotuj grupkę około 15 brązowych, resztę zatrzymaj w bezpiecznej odległości.** Musisz rozwalić wszystkie bariery (łącznie cztery) blokujące pancerniki.


Z tych miejsc zaatakują pancerniki, gdy je uwolnisz.

Golem magmowy wygląda na znacznie twardszego, niż jest w rzeczywistości. Cztery rozpędzone pancerniki zamienią go w kupę kamieni.

Horda 15 brązowych sług powinna pozbyć się takiej barykady, zanim golem zdąży zareagować. Gdy ten już padnie, podejdź do złotej statuy. Wykonaj polecenia Gnarla. Odchodząc, nie zapomnij o zabraniu totemu sług. Skieruj się ku wyjściu. Po drodze przesuń głaz, by stworzyć przejście.

Golden Hills

Udaj się na drugą stronę browaru. Użyj niebieskich na dźwigni. Wal cały czas przed siebie, dopóki nie trafisz na wejście do Royal Halls.

Royal Halls

Przywita cię czterech miotaczy płomieni. Wyślij jednego czerwonego, by przeniósł bombę w okolicę któregoś przeciwnika. Po wybuchu reszta powinna potoczyć się sama. Idź przed siebie. Taktyka na bossa jest następująca. **Zostaw gnomy w rogu komnaty (tak, by zasłaniał je filar). Idź na Rolliego sam na sam. Obiegnij go i wal w silnik z tyłu. Gdy tylko zacznie się obracać, przesuwaj się razem z nim.** W ten sposób nawet się nie zadraśniesz. Po kilku minutach Rollie padnie. Dobij go. Biegnij dalej. Przekręć dźwignię. Teleportuj się do nowej lokacji.

Ruborian Desert

Witamy na pustyni. Skręć w prawo. Zabij bandytów po drodze i podążaj ścieżką. Przejdź po moście. **Zobaczysz scenkę, jak jeden ze zbirów zostaje zjedzony przez wielkiego pustynnego czerwia. Radzę teraz ustawić wszystkie gnomy w bezpiecznej odległości.** Upewnij się, że możesz przyzwać jeszcze jednego. Przebiegnij szybko na drugą stronę ruchomych piasków. Znajdują się tu gniazda wybuchowych robaków oraz ich jajka. Ręcznie sterując ruchami gnoma, zabierz jajko, czym zainteresujesz robala. Przemieść pomocnika w stronę piasku. Gdy tylko ziemia zacznie drżeć, porzuć jajo i zawróć sługę. Czerw połknie robaka. Wykonaj manewr raz jeszcze. Przeprowadź hordę i zabierz ostatni totem many. Podążaj dalej ścieżką.

Gdy dojdziesz do barier, powtórz trik z jajkiem. Tym razem jednak musisz zaatakować robaki, by te eksplodowały na miejscu. Wybij bandytów i rozwal w ten sam sposób kolejną barierę. **Tutaj musisz uważać, po pustyni grasuje kilka czerwi – wybicie wszystkich może nie jest proste, ale da się to zrobić.** Próbuj biec w pewnej odległości za gnomem niosącym jajko, by móc bardziej precyzyjnie nim sterować. Gdy dotrzesz do ścieżki, skręć w lewo.


Jeśli musisz przebyć z jajkiem długą drogę, biegnij za gnomem w bezpiecznej odległości – staraj się nie przyciągnąć uwagi robaka.

Idź w kierunku rozpadliny. Skieruj się w lewo i zabij bandytów. Prawa bariera blokuje drogę do miasta łotrów. Aby doprowadzić tu robala, prawdopodobnie będziesz potrzebował dwóch jajek. Podążaj ścieżką. Użyj dźwigni i wejdź po moście do miasta. Idź w stronę teleportu. Musisz odciąć drogę Jewel. Ustaw gnomy przy wszystkich odnogach głównej ścieżki. Po dwa-trzy służalce wystarczą.

Gdy złodziejka wpadnie do teleportu, rozwal barierę po jego prawej stronie. Wróć teraz, aby zabrać elficką statuę z centrum miasta. **Po chwili pojawi się garstka elfów, prosząc o oddanie ich świętej relikwii. Ponieważ grasz dobrą postacią, pozwól gnomom odstawić ją na platformę.** Wróć do wieży.

Mellow Hills

Obejrzyj scenkę. Teleportuj się do Mellow Hills, a następnie skieruj do Spree. Po drodze zostaniesz zaatakowany przez garstkę bandytów. Okazuje się, że miasto jest oblężone przez beholdery. Jedynym sposobem na zabicie tych stworów jest ustawianie zielonych gnomów na podwyższeniach. Możesz również skorzystać z czaru miotacza płomieni. Zabij beholdery przy każdej z bram miasta. Po chwili wybiegnie garstka wieśniaków proszących o litość. Zostaw ich w spokoju i wróć do wieży.

Heaven's Peak

Teleportuj się do Heaven's Peak. Na wstępie zobaczysz dwa beholdery, dodatkowo jeszcze jeden czai się za rogiem. Ustaw zielonych i czerwonych na basztach – poradzą sobie bardzo szybko. Broń ich przed ciągłymi atakami bandytów. Skieruj się w dół schodów i wzdłuż drogi. **Spotkasz wreszcie Kahna. Gość jest całkiem spory i całkiem wkurzony. Biegaj naokoło niego i atakuj od tyłu. W innym wypadku zostaniesz mocno poturbowany jego maczugą.** Po kilku ciosach wróg zacznie uciekać. Zanim ruszysz w pościg, zabij obecne tu beholdery. Zejdź po schodach. Zaatakuje cię kolejna grupa przeciwników. Biegnij czym prędzej do dźwigni wewnątrz miasta. Wsuń most, by odciąć się od kolejnych fal wrogów. Ustaw swoich zielonych na podwyższeniach po obu stronach drogi, a sam biegaj naokoło Kahna.


Ustaw tu zielonych sługusów. Rzucą się na Kahna przy pierwszej nadarzającej się okazji.


W tych miejscach ustaw oddziały, by odciąć drogę Jewel.

Grupka gnomów na każdej poprzecznej uliczce wystarczy, by zapędzić Jewel do teleportu.

Nie powinno minąć zbyt dużo czasu, zanim wojownik znowu się oddali. Leć za nim, zabij bandziorów po drodze i uzupełnij swoją armię – następna część będzie trudna. **Jak najszybciej doprowadź hordę przed wejście do karczmy Halfway to Heaven** (najwyższy punkt w tej sekcji), **nie przechodź jednak pod beholderami – oznacza to natychmiastową śmierć.** Czekaj, aż podejdzie Kahn – słudzy powinni załatwić go w mgnieniu oka. Jeśli zostało ci trochę many, postaraj się zabić beholdery.



Z tego miejsca najłatwiej zabić wszystkich przeciwników. Na beholdery najskuteczniejszy jest czar Flame Thrower.

Wieża



Zejdź po schodach do Tower Heart. Zabij wszystkie zbuntowane gnomy. Podejdź teraz do leża brązowych. Przyzwij dziesięciu i biegnij przez dziurę w ścianie.

Pozbądź się kolejnej grupy złych sługusów, po czym skieruj się w prawo. **Zapamiętaj wszystkie miejsca, w których pojawiają się przeciwnicy – będą tam za każdym razem, gdy będziesz przechodził.** Użyj dźwigni i zabierz leże czerwonych gnomów. Kiedy znajdziesz się ponownie przy Sercu, przyzwij dziesięciu czerwonych i wróć przez dziurę. W środku lawy znajduje się niebieskie leże. Przyzwij dziesięciu niebieskich i jeszcze raz zawróć. Wyślij czerwonych, by przekręciły koło. Skorzystaj z nowego mostu. Zaraz za nim skręć w prawo – zabierz zielone leże z jeziorka. Wróć tu z pełnym zestawem sług. Zamiast w prawo, skręć w lewo. Pozbądź się trującej chmury. Idź teraz w stronę kolejnej toksycznej bariery i zneutralizuj ją. Przygotuj się na walkę z ostatnim bossem. Otwórz drzwi...



Ku przeznaczeniu będziesz mógł ruszyć dopiero po odzyskaniu wszystkich rodzajów gnomów.

Finał

W rzeczywistości ta walka jest łatwiejsza, niż mogłoby się wydawać. Ustaw hordę tuż przy wyjściu. Czarnoksiężnik będzie co chwila otaczał się barierą w jednym z czterech kolorów. Każdy kolor odpowiada rodzajowi gnomów, które mogą ją zniszczyć. Gdy tylko uda się rozwalić osłonę, atakuj natychmiast. Po chwili zostaniesz odepchnięty – wróć wraz z pomocnikami czym prędzej do reszty hordy. W ten sposób boss nie zdąży wyprowadzić kontrataku. Ponadto musisz uważać na grupy sługusów, które będzie na ciebie nasyłał, ale one stanowią najmniejsze zmartwienie. **Większe nadejdzie, gdy czarnoksiężnikowi zostanie połowa życia. Zacznie wtedy stosować nowy atak – tornado. Gdy go użyje, będzie bardzo szybko poruszał się po arenie, zabijając wszystko, co tylko pod niego wpadnie.** Dopóki jednak będziesz zawracał do drzwi, nic nie powinno się stać. Gdy tylko jego pasek energii spadnie do zera, wykończ bossa jednym ciosem.



Jeśli będziesz uważnie słuchał rad z tego poradnika, ujrzysz taki widok na własne oczy.

Autor: Roland

Brawo! Właśnie zostałeś jedynym i najprawdziwszym Lordem Ciemności!

Twoje własne studio muzyczne

Współczesne komputery mają tak duże możliwości, że bez problemu mogą pełnić rolę domowego centrum rozrywki. I nie tylko – jeśli chcesz, zamienisz swojego PeCeta w niemal profesjonalne studio nagraniowe.

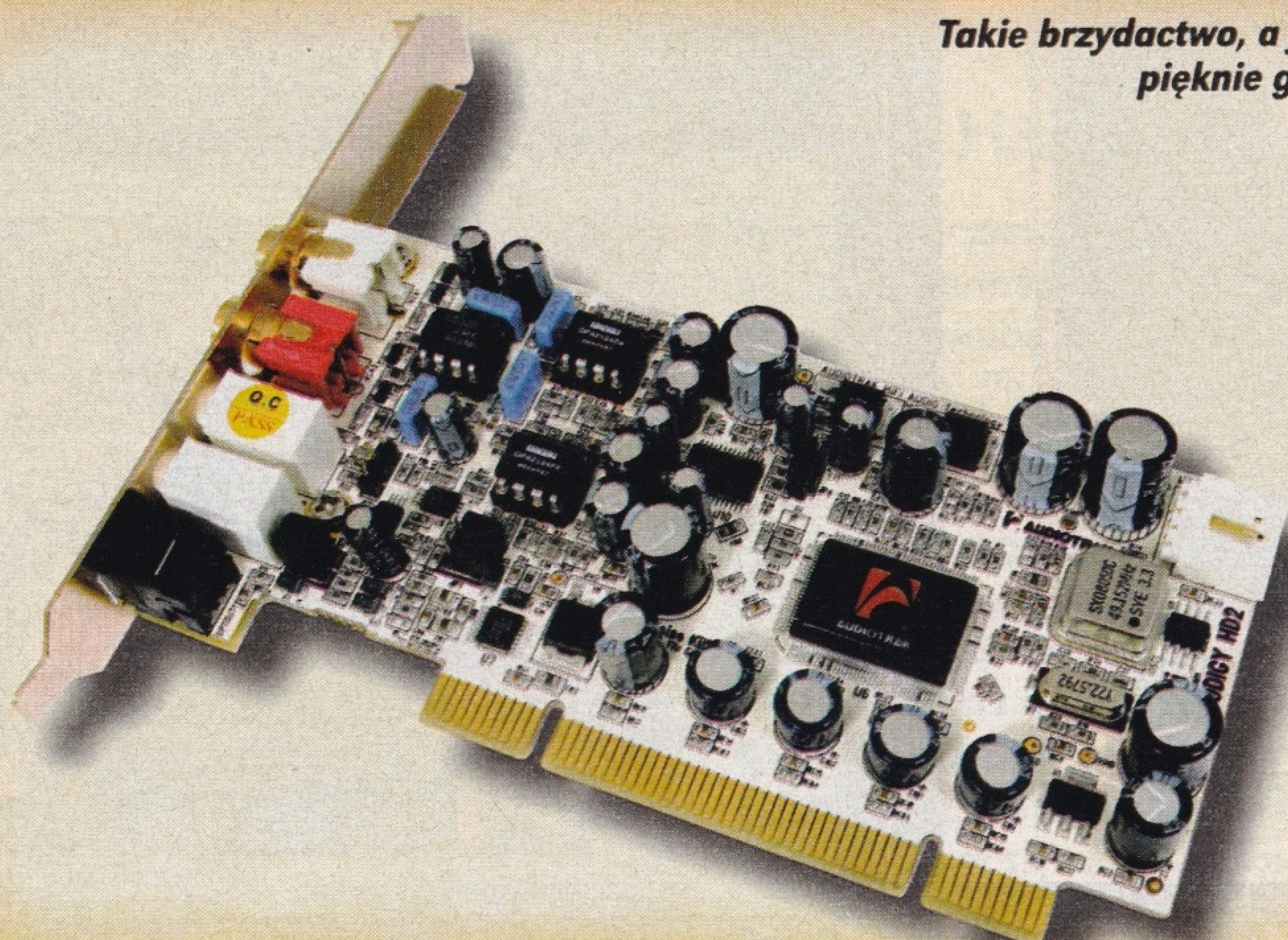
Komputer dla audiofila musi przede wszystkim generować dźwięk w najlepszej jakości, a ponadto także cicho pracować. Niestety typowy PeCet działa zazwyczaj zbyt głośno, a zintegrowana karta dźwiękowa (takie rozwiązania przeważają w większości konfiguracji) z podłączonymi malutkimi głośniczkami zamiast soczystych tonów wydaje z siebie odgłosy, które szybko mogą zrazić każdego melomana. Wbrew pozorom, **przeobrażenie blaszaka w audiofilskie źródło dźwięku nie jest jednak szczególnie trudne – można to zrobić dość szybko i stosunkowo niewielkim kosztem.**

Komputer dla audiofila musi dobrze grać i cicho pracować.

Na początku należy zadbać o wyciszenie podzespołów komputera, tak aby ich szum nie przeszkadzał w słuchaniu czy tworzeniu muzyki. Komponentami pracującymi najgłośniej są zwykle wentylatory chłodzące procesor oraz kartę graficzną. Zazwyczaj montuje się bowiem tanie i szybkie wiatraczki, które odpowiednio obniżają temperaturę, ale dzieje się to kosztem hałasu dochodzącego z wnętrza obudowy. **Wyeliminować ten problem można, wymieniając standardowy system chłodzenia procka na rozwiązanie bardzo wydajne i zdecydowanie cichsze** – najlepiej na radiator wyposażony w technologię rurek cieplnych. Niestety markowe modele takiego sprzętu nie należą do najtańszych. Godne polecenia są Scythe Infinity oraz Noctua – te i inne podzespoły o podobnych parametrach można kupić w cenie od 100 do 200 złotych. Tu ważna uwaga – radiator należy dobrać do konkretnego procesora i dedykowanej mu podstawki (w wyborze pomogą strony internetowe, których adresy znajdziesz w ramce).

W przypadku karty graficznej również można zastosować specjalny, bezgłośny radiator z systemem rurek cieplnych. Takie produkty znajdują się w ofercie firm Zalman i Aerocool. Dużym powodzeniem cieszą się także najróżniejsze wersje Arctic Cooling Silencer/Accelero, przystosowanego do obsługi większości kart graficznych na rynku. System ten pracuje na tyle cicho, że jest niemal niesłyszalny. To zasługa specjalnego wentylatora oraz tunelu powietrznego, który umożliwia sprawne wydmuchiwanie na zewnątrz obudowy gorącego powietrza generowanego przez podzespół. Cena wyciszenia karty graficznej waha się między 25 a 100 zł. Przed zakupem systemu chłodzenia koniecznie pamiętaj o sprawdzeniu jego kompatybilności z twoim sprzętem.

Po obniżeniu poziomu hałasu generowanego przez komputer można by teoretycznie od razu zabrać się za tworzenie muzyki... Ale to tak, jakby powiedzieć, że nasza ulubiona Doda jest piosenkarką – a przecież nie da się jej słuchać. Tak samo jest z dźwiękiem ze zwykłego PeCeta. Najczęściej jest to wina karty dźwiękowej, zazwyczaj bardzo taniej i zbudowanej z kiepskich komponentów. Ten problem rozwiążesz tylko poprzez zakup markowego podzespołu, który na pewno będzie w stanie zaoferować sygnał o kolosalnie



Takie brzydactwo, a jak pięknie gra!

Foobar gra!

Zasadniczo trudno wskazać różnice między jakością dźwięku generowanego przez różne aplikacje odtwarzające muzykę na PC. Zmiany spowodowane są zwykle działaniem zintegrowanych z nimi programowych efektów DSP. Ich zadanie to m.in. podbicie basu czy poszerzenie stereo, a to często wiąże się z odejściem od naturalnego brzmienia. Najlepiej więc wybrać program bez tego rodzaju opcji, który potrafi odtwarzać dźwięk, nie dodając nic od siebie. Właśnie taką aplikacją jest cieszący się wielkim powodzeniem wśród melomanów Foobar2000. Jego możliwości są ogromne i stale rosną, gdyż program jest systematycznie rozwijany. Foobar odtwarza niemal wszystkie formaty plików audio, pozwala je także konwertować czy stworzyć i wypalić dysk audio CD.

lepszej jakości. **Tu warto zdecydować się na rynkową nowinkę, Prodigy HD, zaprojektowaną specjalnie z myślą o użytkownikach, którzy zechcą wykorzystać ją do półprofesjonalnego muzykowania** i nagrywania. Jej cena, oscylująca w okolicach 350 zł, jest dość atrakcyjna.

Trzeba jednak pamiętać o tym, że **karta tego typu przystosowana jest do tworzenia i słuchania muzyki, a nieco gorzej sprawdza się w grach i nie wspiera np. dekodowania systemu dźwięku 3D EAX.** Zatem jeśli na komputerze masz zamiar również często grać, zdecyduj się na model firmy Creative, który co prawda ma nieco słabsze parametry „studyjne" niż Prodigy HD, za to nieporównywalnie lepiej radzi sobie w grach. Możliwości SoundBlaster Audigy 2, 4 oraz X-Fi wystarczą, aby z komputera płynął wysokiej jakości sygnał, bez zakłóceń i szumu. Cechy procesora DSP zainstalowanego w tych kartach wystarczą również do komfortowego oglądania koncertów z DVD czy słuchania muzyki z płyt DVD-Audio oraz SACD. Przed zakupem sprzętu Creative zastanów się jednak nad swoimi potrzebami. Niedrogie i dobre propozycje dla większości użytkowników to modele Audigy 2 i 4, raczej nie warto natomiast inwestować w tańsze odmiany z dopiskiem SE w nazwie, gdyż ich konstrukcje oparto na nieco słabszych komponentach i różnicę w jakości dźwięku audiofil na pewno wychwyci. Z kolei dla bardziej wymagających melomanów są karty X-Fi, które oferują świetne parametry i funkcje poprawiające jakość dźwięku.

Tak przygotowany komputer najlepiej podłączyć do domowej wieży, amplitunera lub wzmacniacza stereofonicznego. Tu ważna uwaga – **jedynie zestaw głośnikowy 5.1 (i więcej) pozwoli cieszyć się pełnią wrażeń np. z koncertów nagranych na płytach DVD czy muzyką z DVD-Audio/SACD.** Dwie kolumny sprawdzają się za to znakomicie podczas prac w zaimprowizowanym studiu muzycznym i przy obróbce nagrań stereo. Tu niestety trzeba podjąć decyzję – czy chcesz tworzyć, czy odtwarzać muzykę – i na jej podstawie wybrać odpowiedni zestaw głośnikowy. Jednak niezależnie od wyboru, cichy, wyposażony w dobrą kartę komputer może zaoferować dźwięk porównywalny z odtwarzaczami audio wysokiej klasy, a także stworzyć warunki do całkiem rozsądnej pracy nad własną muzyką. Przystosowanie PeCeta do tej roli to koszt maksymalnie kilkuset złotych, gra jest więc warta świeczki.

Autor: Piotr Lewandowski

Zmora audiofila – MP3

Najpopularniejszy format MP3 oferuje niestety dość słabą jakość dźwięku. Jest ona co prawda w zupełności wystarczająca dla urządzeń przenośnych, jednak nie jest w stanie zadowolić prawdziwego melomana. Dlatego – jeśli już musisz kompresować swoje płyty z muzyką do postaci cyfrowej – wybieraj formaty oferujące lepszą jakość. Jeżeli posiadasz pojemny dysk, bezkonkurencyjne są „bezstratne" jakościowo FLAC lub APE. Zapisane w nich pliki z muzyką zajmują jednak średnio czterokrotnie więcej miejsca niż typowa „empetrójka". Jeśli dysponujesz z kolei mniejszą liczbą megabajtów na twardzielu, wybierz format MPC (Musepack). Pliki skompresowane tym kodekiem są średnio o 20-30% większe od MP3, a oferują o wiele lepszą jakość dźwięku. Do ripowania (zgrywania) muzyki na dysk i jej późniejszej kompresji możesz wykorzystać darmowy program EAC (Exact Audio Copy). Jego cechy to wysoka dokładność wykonywania kopii i szerokie możliwości konfiguracyjne, pozwalające zintegrować z nim dowolny kodek kompresujący. Dodatkowo, dzięki wykorzystaniu usługi freedb, program potrafi samoczynnie nadawać nazwy plikom z muzyką i tworzyć tagi ID3.

PRO--gramy

Najlepszy nawet zestaw komputerowy przystosowany do pracy z dźwiękiem nie wystarczy, jeśli nie będziesz dysponował odpowiednim oprogramowaniem. Nasze typy to:

Sound Forge



Program do edycji plików wave. Daje ogromne możliwości, pozwala niemal dowolnie modyfikować i przerabiać brzmienie dźwięków.
Alternatywa: Wave Lab

Cubase



Do nagrywania wokali, instrumentów oraz – co najważniejsze – do miksowania całości. Profesjonalny, ale niestety bardzo drogi.
Alternatywa: Samplitude, Acid

FL Studio/Fruity Loops



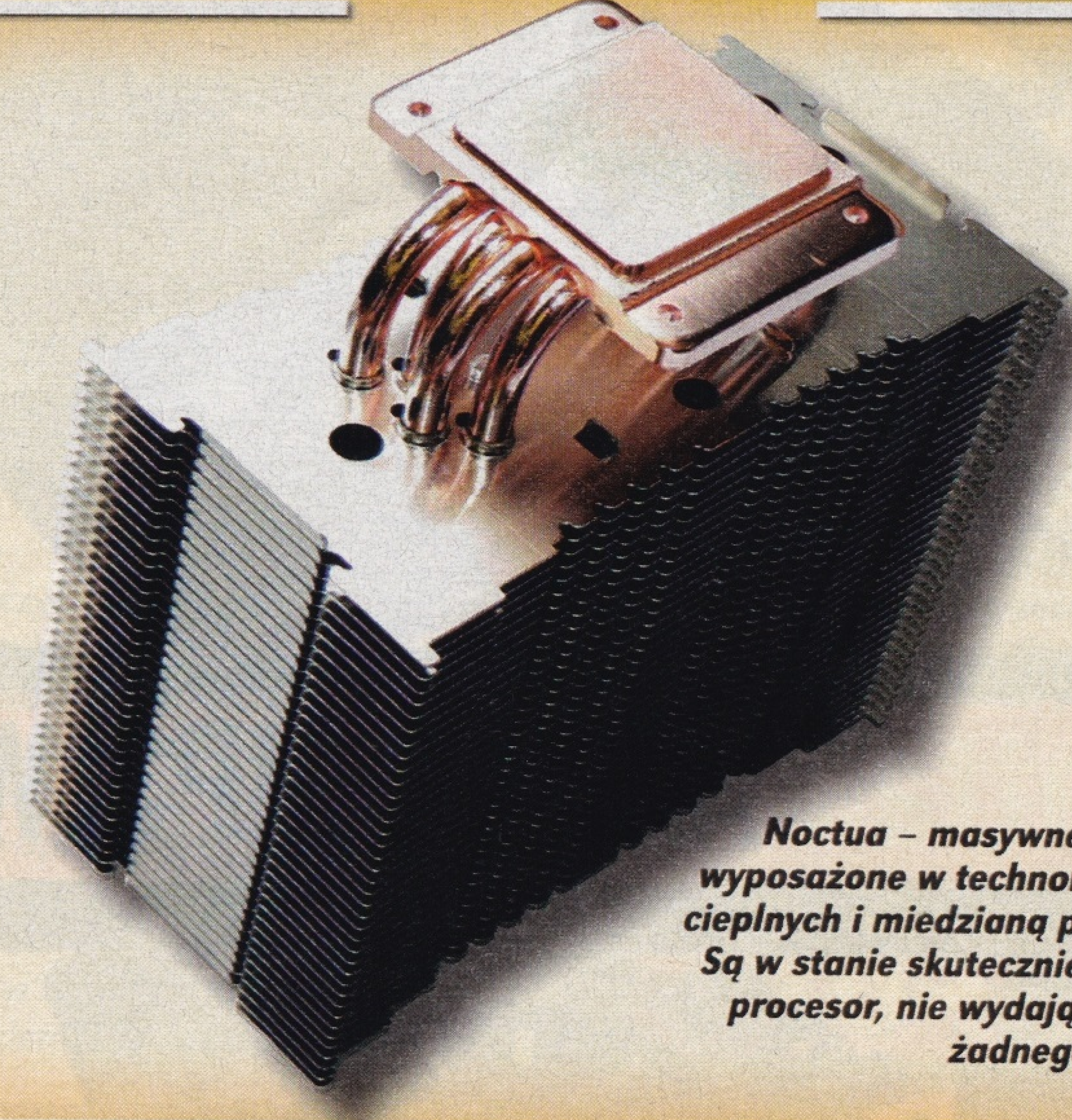
Pozwala na układanie rytmów wygrywanych przez instrumenty perkusyjne w muzyce elektronicznej (np. house, hip-hop).
Alternatywa: Reason

Jakie głośniki wybrać?

Gdy cały sprzęt nagłaśniający w twoim domu to jedynie małe głośniczki przy komputerze, musisz koniecznie pomyśleć nad wymianą ich na coś lepszego. Jeśli poza stereo jesteś zainteresowany także muzyką w postaci SACD czy oglądaniem koncertów na DVD i posiadasz kartę SoundBlaster, powinieneś zaopatrzyć się w dobry zestaw 5.1 ze zintegrowanym wzmacniaczem. Można śmiało wybierać w produktach firmy Creative i Logitech, szczególnie tych kosztujących ponad 500 zł, bo na pewno będą one oferowały wysoką jakość. Tańsze zestawy grają wyraźnie słabiej. Jeśli z kolei szukasz głośników do nagrań i montażu, najlepszym wyborem będą aktywne monitory studyjne. Bogatą ofertę tego rodzaju sprzętu można znaleźć w specjalistycznych sklepach (patrz: ramka). Warte polecenia są szczególnie modele firmy Yamaha, z których korzysta wielu muzyków.



Propozycja dla muzyka, świetne monitory aktywne firmy Yamaha. Nie trzeba podłączać ich do wzmacniacza, ponieważ jest on wbudowany.



Noctua – masywne radiatory wyposażone w technologię rurek cieplnych i miedzianą podstawkę. Są w stanie skutecznie schłodzić procesor, nie wydając przy tym żadnego dźwięku.

Przydatne adresy

Sklep z systemami chłodzenia i wyciszania PeCeta	www.cooling.pl
Sklep z systemami chłodzenia i wyciszania PeCeta	www.4max.pl
Sklep z profesjonalnymi kartami dźwiękowymi	www.kartydzwiekowe.pl
Sklep dla muzyków	www.musiccenter.pl

Ile to kosztuje?

Produkt	Cena
Profesjonalna lub dobrej klasy karta dźwiękowa dla gracza/multimedialna	200-350 zł
Aktywne monitory studyjne dla profesjonalisty lub zestaw 5.1 dla gracza/zwolennika dźwięku wielokanałowego	Monitory od 700 zł para, system 5.1 od 230 zł
Wyciszenie procesora i karty graficznej	200-300 zł

Creative Xmod Wireless

Muzyka w każdym pokoju

O ile przyjemniej przebywać we własnym mieszkaniu, gdy w każdym pomieszczeniu możesz słuchać ulubionej radiostacji internetowej! W zestawie Creativa znajdują się dwa urządzenia: nadajnik Xmod Wireless oraz odbiornik X-Fi Wireless Receiver. Ten pierwszy możesz podpiąć do dowolnego źródła audio, np. odtwarzacza MP3 lub radia. Lecz jego pełne możliwości docenisz dopiero, gdy zostanie on podłączony do komputera za pomocą portu USB. W systemie operacyjnym zostanie zainstalowana dodatkowa karta muzyczna, dzięki czemu będziesz mógł swobodnie grać na komputerze, niezależnie od nadawanej muzyki.

Sterowanie multimediami odbywa się za pomocą dołączonego pilota. Pozwala on również na zmianę parametrów funkcji X-Fi Crystalizer oraz CMSS-3D, które odpowiedzialne są za poprawienie brzmienia plików MP3 i symulację dźwięku przestrzennego. Nadajnik obsługuje dowolną liczbę odbiorników (w zestawie jest niestety tylko jeden). Możesz też tworzyć tak zwane „strefy", które są autonomiczne i umożliwiają indywidualne aktywowanie i sterowanie dźwiękiem.

Komunikacja oparta została na paśmie 2,4 GHz, które niestety jest również wykorzystywane przez inne akcesoria komputerowe, np. myszki, klawiatury czy sieć Wi-Fi. Należy wystrzegać się umieszczania nadajnika Xmod zbyt blisko pozostałych urządzeń bezprzewodowych, ponieważ może on zakłócić ich pracę. Sygnał nadawany jest na odległość 30 metrów, co wystarcza, by był on odbierany także przez twoich sąsiadów.

Ostatnią kwestią, którą należy poruszyć, jest cena zestawu. Gdy się weźmie pod uwagę podobne urządzenia dostępne w sprzedaży wysyłkowej, wydaje się ona zbyt wysoka. W porównaniu ze wspomnianą konkurencją trzeba jednak docenić zaawansowaną technologię polepszającą dźwięk, a także jakość wykonania oraz dbałość o szczegóły. Pod tym względem cena za zestaw Xmod Wireless jest jak najbardziej uzasadniona.

INFO

Producent:	Creative http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative Polska http://pl.europe.creative.com/
+	solidne wykonanie • technologie polepszające jakość dźwięku • bezprzewodowa komunikacja • prosta instalacja
−	potrafi zakłócić pracę bezprzewodowych akcesoriów • łatwo rysująca się obudowa • cena
cena dystrybutora 780,00	dodatkowy odbiornik 380,00

Dane techniczne

- złącza: wyjście liniowe i słuchawkowe (jack), wejście liniowe (RCA)
- technologia X-Fi: Crystalizer, CMSS-3D Virtual i Headphone
- łączność: do 30 metrów
- pasmo: 2,4 GHz
- podłączenie: USB 2.0
- gwarancja: 2 lata

Poczuj się tak, jakbyś mieszkał w inteligentnym domu z przyszłości, gdzie w każdym pomieszczeniu gra ta sama muzyka.

CLICK! 4 OCENA
4- 4+ 3+
CENA WYGLĄD MOŻLIWOŚCI

Manhattan Analog MP3 Watch

Współczesna katarynka



Można to określić na wiele różnych sposobów: szpan, lans, gadżeciarstwo. Ja tam jednak i tak wiem swoje: chciałbym mieć taki zegarek!

Dobrych kilka lat temu na różnych bazarach i w sklepach z elektroniką popularne były zegarki z melodyjkami – wciskało się przycisk, po czym słuchało tandetnego, bzyczącego dźwięku. Analog MP3 Watch oczywiście z tamtymi potworkami nie ma nic wspólnego. **Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwyczajny, solidny czasomierz na rękę.** Różnica polega na tym, że propozycja Manhattanu ma specjalną zawleczkę, pod którą kryje się wejście słuchawkowe.

Niestety **nie ma tutaj mowy o jakimkolwiek wyświetlaczu** – odtwarzacz-zegarek komunikuje się z użytkownikiem tylko za pomocą diod. No i oczywiście wskazówek, te jednak poza informowaniem o aktualnym czasie nie robią nic więcej. I chyba całe szczęście...

Analog MP3 Watch dostępny jest w dwóch wersjach: z dyktafonem i bez. Różnica cenowa między nimi jest bardzo duża (ponad 100 złotych), niestety w obu przypadkach **skazani jesteśmy na pojemność 256 MB**, czyli bardzo niewiele. Za to sama jakość dźwięku nie pozostawia wiele do życzenia – zegarek gra bardzo przyjemnie i dobrze przenosi tak basy, jak i soprany.

Ze względu na rozmiar urządzenia, słuchawki do niego podłączać trzeba nie przez mini-jacka, ale wejście nieco mniejsze. Na szczęście możesz też używać własnego sprzętu, jednak w takim wypadku musisz skorzystać z załączonej przejściówki. Ogólnie zegarek z MP3 to naprawdę rewelacyjny gadżet – ładny, efektowny i na pewno będzie budził zazdrość wśród kolegów...

INFO

Producent:	Manhattan http://www.akcesoriakomputerowe.pl/
Dystryb. w Polsce:	MAX Computers http://www.maxcomputers.pl/
+	efektowny wygląd • to prawdziwy zegarek z MP3, ale fajnie! • działa jako dysk
−	niestandardowe wejście słuchawkowe • mała ilość pamięci • brak wyświetlacza • wysoka cena
cena dystrybutora bez dyktafonu 597,00	cena dystrybutora z dyktafonem 718,00

Dane techniczne

- pojemność: 256 MB
- stalowa koperta
- funkcje equalizera: Normal, Pop, Classic, Rock & Jazz
- funkcja przenośnej pamięci USB Flash
- zasilanie z akumulatora
- diody sygnalizacyjne LED dla funkcji: ładowanie, odtwarzanie, pauza oraz przesyłanie danych
- słuchawki na zwijanym kablu
- przejściówka micro-jack na mini-jack
- ładowarka sieciowa
- wodoszczelny
- odporny na wstrząsy i uderzenia
- obsługiwany format: MP3
- żywotność akumulatora – do 10 godzin odtwarzania
- waga: 75 g

Słuchałeś kiedyś zegarka? Ten nie mówi tylko „tik-tak", ale może także zaśpiewać, co tylko zechcesz!

NEWS



Kostki do gry

Te kolorowe kostki to sprzęt nagłaśniający BeoLab 3 duńskiego studia Bang & Olufsen. W aluminiowym korpusie umieszczone są trzy głośniki, w tym jeden wysokotonowy oraz dwa średniotonowe, basy generowane są natomiast przez pasywne radiatory (Bass Reflex). Designerski zestaw kosztuje – bagatela – 10 tys. złotych.

Źródło: Gizmo

Nanorurki rządzą



Naukowcy z Rensselaer Polytechnic Institute wynaleźli ciekawe urządzenie służące do przechowywania energii. Poszczególne elementy składowe połączone są ze sobą na poziomie molekularnym: w papierze zatopione są nanorurki węglowe, a całość zwilżona jest elektrolitem. Bateria tego typu może być dowolnie kształtowana i zginana. Łał!

Źródło: Engadget

Małe i szybkie

Kingston zaprezentował 4-gigową kartę pamięci w formacie miniSDHC, dostępną w trzech wariantach wydajności. Najlepsza wersja ma deklarowaną minimalną prędkość odczytu wynoszącą 6 MB na sekundę, pozostałe – 2 i 4 MB/s. Najtańszy z tych nośników kosztuje ok. 180 zł.

Źródło: OCWorkbench

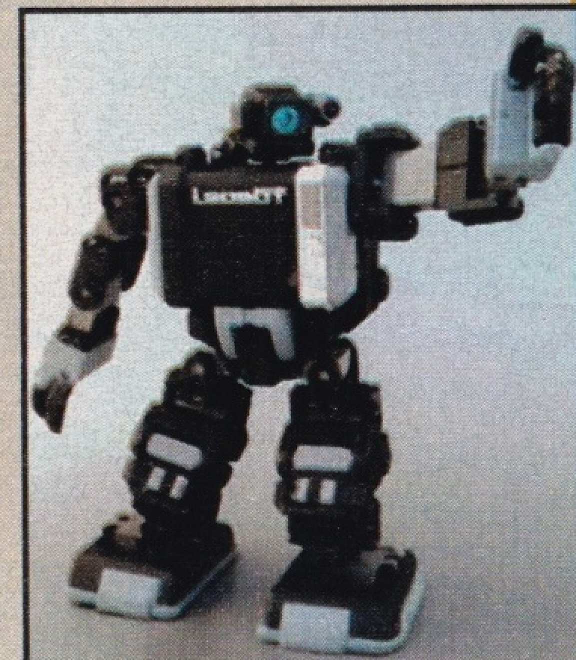
Bądź jak UFO



Jeśli masz 245 tysięcy złotych, możesz kupić sobie latający spodek z zakładów Moller International. Jest to komercyjna oferta skierowana do poważnych odbiorców. M200G lata 3 metry nad ziemią, a jego maksymalna prędkość to 80 km/h. W powietrzu utrzymuje go osiem silników śmigłowych Rotapower i efekt przyziemny (poduszka powietrzna).

Źródło: news.sky

Ja, robot



i-Sobot to robot japońskiej firmy Tomy, który ma w swoim repertuarze dwieście ruchów i akrobacji. Za jego niezwykłą dynamicznością stoi aż 17 silniczków. Ponadto i-Sobot zna prawie 200 słów, których używa do komunikacji z właścicielem. Robot ma 16,5 cm wzrostu i waży 350 gramów. Cena tej nietypowej zabawki to około 700 zł.

Źródło: 4press

Kodak EasyShare Z1275

Siódmy wspaniały?

Seria Z EasyShare Kodaka składa się obecnie z siedmiu dość zróżnicowanych modeli. Z1275 charakteryzuje się największą matrycą z całej tej paczki. 12 megapikseli umożliwia zrobienie **zdjęcia w rozdzielczości 4000 x 3000 i uzyskanie odbitek do formatu 75 x 100 cm.** Jak wiadomo, większa liczba pikseli to również możliwość przycinania i powiększania zdjęć teoretycznie bez widocznej utraty jakości.

Urządzenie wyposażone jest ponadto w obiektyw Schneider-Kreuznach Variogon z 5-krotnym zoomem optycznym (oraz 5-krotnym cyfrowym). **Uzupełnieniem zbliżenia jest system stabilizacji obrazu, niestety tylko cyfrowy.** Kadrowanie zdjęć jest ułatwione dzięki 2,5-calowemu wyświetlaczowi, jednak w słoneczne dni podgląd sprawia pewne problemy. Z innych niedociągnięć: bardzo słabo wypadło makro, które praktycznie nie istnieje. Z kolei w trybie „auto" sprzęt ma problemy z niektórymi scenami, zwłaszcza kiedy fotografujesz ciemne albo zacienione obiekty na bardzo jasnym tle. Na szczęście można skorzystać z programów tematycznych lub nastaw manualnych, co pozwala osłabić ten efekt.



Na plus aparatu trzeba zaliczyć m.in. wysoką czułość: aż 3200 ISO. **Model Kodaka świetnie radzi sobie też ze zdjęciami panoramicznymi.** Bardzo dobrym pomysłem są wyświetlane na ekranie krótkie opisy każdej z funkcji (dzięki temu nie trzeba zaglądać do instrukcji). Generalnie, Kodak EasyShare Z1275 nieźle sprawdził się w amatorskich zastosowaniach, z wyjątkiem trybu makro.



INFO

Producent:	Kodak **http://www.kodak.com/**
Dystryb. w Polsce:	Kodak Polska **http://www.kodak.com.pl/**

Zalety: łatwość obsługi • elegancki wygląd • wysoka czułość • 64 MB wbudowanej pamięci • lekki i poręczny • aż 12 Mpix • niezła jakość filmów

Wady: tylko cyfrowa stabilizacja obrazu • słabsza jakość zdjęć przy gorszych warunkach oświetleniowych • szkoda, że nie ma dodatkowego wizjera • bardzo słaby tryb makro • długi czas nastaw automatycznych

cena dystrybutora 1200,00 | cena w sieci 916,00

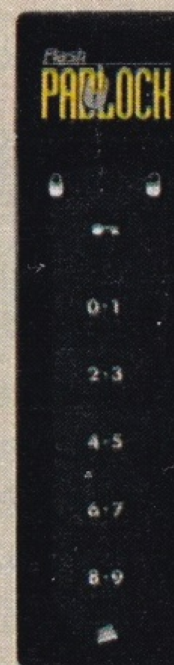
Dane techniczne

- przetwornik: 12 Mpix (4000 x 3000)
- 9 programów tematycznych
- formaty zapisu obrazu: JPEG/EXIF v2.21, QuickTime MPEG-4
- ekran: 2,5-calowy, 115 000 pikseli LCD
- zoom optyczny: 5x
- migawka: 8–1/2000 s
- nagrywanie filmów z dźwiękiem, w rozdzielczości HD (1280 x 720) z szybkością 30 klatek na sekundę
- kompresja MPEG-4 umożliwiająca nagrywanie dłuższych filmów, które zajmują mniej pamięci
- czułość: auto, 100, 200, 400, 800,1600, 3200 ISO
- wbudowane 64 MB pamięci
- zasilanie: 2 x AA
- gniazda: USB 2.0, zasilające, audio, wideo
- obsługiwana pamięć: SDHC/SD/MMC
- wymiary: 89,5 x 64,5 x 31,6 mm
- waga: 161 g

Następna konstrukcja z serii EasyShare, dla maniaków zdjęć wielkości plakatu.

NEWS

Bezpieczne dane



Seria pamięci flash USB 2.0 o nazwie Flash Padlock chroni zgromadzone dane poprzez zabezpieczenia na poziomie sprzętowym, a nie programowym. Padlock jest całkowicie odporny na software służący do wykradania haseł i ataki typu „brute force", na które są podatne algorytmy szyfrujące. Produkt wyposażono w klawiaturę do wprowadzania kodu PIN o maksymalnej długości 10 znaków. Cena to ok. 200 zł za wersję 2-gigową.

Źródło: corsairmemory

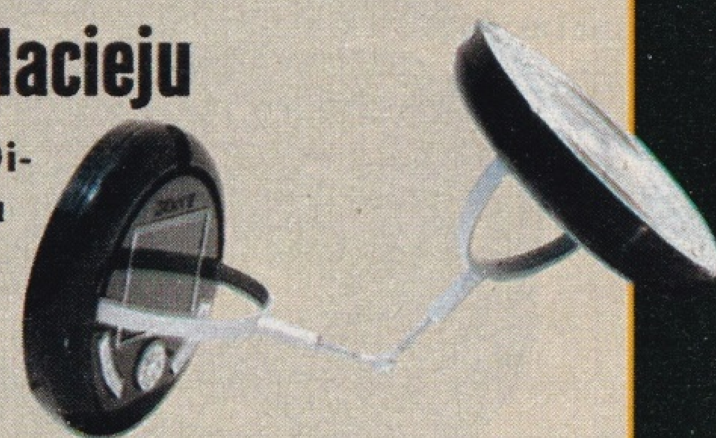
Dotknij i drukuj



Firma HP zaprezentowała drukarkę Photosmart A826 Compact Photo Printer. Urządzenie charakteryzuje się dużym, jak na ten rodzaj sprzętu, ekranem LCD – jego przekątna wynosi aż siedem cali. Wyświetlacz pozwala na obsługę poprzez dotyk, a używając dołączonego rysika, można edytować zdjęcia bezpośrednio na ekranie i drukować bez użycia komputera. Cena nie jest jeszcze znana.

Źródło: gadgetizer

W koło Macieju



Panoramic Digital Camera umożliwia robienie zdjęć panoramicznych. Wszystko, co należy wykonać, to wcisnąć przycisk i obserwować, jak urządzenie obraca się, rejestrując obraz otoczenia w zakresie 360 stopni. Aparat musi być jednak umieszczony na równej powierzchni. Produkt wyposażony w kartę pamięci dysponuje także możliwością nagrywania filmów. Sprzęt nie został jeszcze wprowadzony do sprzedaży.

Źródło: yankodesign



Nocny Patrol

„Nocny Patrol", pierwsza część popularnego czteroksięgu Siergieja Łukjanienki, doczekał się ponownego wydania.

Nocny Patrol to siły światła, które po zmroku patrolują ulice miast, strzegąc postanowień Traktatu – porozumienia pomiędzy legionami Dobra i Zła. Z kolei Dzienny Patrol dba, aby wilkołakom czy czarnym magom nie działa się krzywda w świetle słonecznym. Ten przewrotny pomysł Łukjanienko wzbogacił jeszcze Zmrokiem, strefą dostępną jedynie dla istot z potencjałem magicznym...

Powieść rosyjskiego autora jest zbudowana jak dobra intryga szpiegowska. Są tu dwa wywiady, w subtelny sposób starające się pognębić przeciwnika za pomocą środków i osób, które normalnie występują tylko w baśniach. To jednak nie jest baśniowy świat, tylko rzeczywistość. Warto się w nią zanurzyć.

Autor: Siergiej Łukjanienko
Tytuł: „Nocny Patrol"
Wydawca: Mag
Cena: 29,99 zł



Świt po bitwie

Marcin Mortka jest absolwentem skandynawistyki oraz pilotem wycieczek po Islandii i Norwegii. Wydaje się więc, że wybór skandynawskich legend jako kręgosłupa powieści „Świt po bitwie" jest rozsądnym posunięciem.

Mortka ożywił sagi, w których dawni bogowie chodzą po ziemi, wlewając w opowiadaną przez siebie historię fascynację, którą darzy chłodne kraje północy. Udało mu się spleść ze słów nie tylko wciągającą i mroczną opowieść, ale również zawrzeć w niej atmosferę... degrengolady. Jakiej? W „Świcie po bitwie" kończy się pewna epoka, Bóg na Krzyżu przejmuje bez walki rząd dusz. Stare bóstwa stoczyły już ostatni bój i poległy. Jednak nie wszystkie. Czy młody Viglund i sędziwy konung Trygve wiedzą, że są narzędziami boga, który nie chce odejść? Powieść Mortki rozpala wyobraźnię i ciekawość do czerwoności, a kiedy się kończy, zostawia czytelnika z poczuciem straty i tęsknoty.

Autor: Marcin Mortka
Tytuł: „Świt po bitwie"
Wydawca: Runa
Cena: 29,50 zł



13. anioł

Getteim to miasto, które łączy dwa kontynenty. Na jednym z nich żyją wyłącznie istoty magiczne, a na drugim powstała cywilizacja techniczna. Tanagryjczycy nie mogą odwiedzać Arlenu i na odwrót, bo grozi im za to unicestwienie przez boga, w którego imieniu władzę sprawuje Rada 13 Aniołów.

Jedynym miejscem, gdzie technika spotyka się z magią, a elfy mogą żyć z ludźmi, jest Getteim, miasto-wyspa, tygiel, w którym czary są tak samo ważne jak silnik spalinowy. Tyle tylko, że Getteim ma zostać wkrótce zniszczone...

Dziedzic miasta, Meric Tyren, ma problem. Jedynym ratunkiem dla metropolii jest odszukanie 13. anioła, który żyje tu jako zwykły mieszkaniec. Kim jest i jak go znaleźć? Czy Getteim ma szansę na przetrwanie, a Meric Tyren odnajdzie sens w życiu? Nie będzie łatwo. Ba, to będzie bolało...

Autor: Anna Kańtoch
Tytuł: „13. anioł"
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 29,99 zł

7164 konkurs SMS

Do wygrania:
3 programy AutoPilot



Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Do czego służy AutoPilot?

A. do nawigacji lotniczej
B. do nawigacji samochodowej

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.AP.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A** lub **B**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **8 października 2007 r.**

Fundatorami nagród są:



www.autopilot.pl
www.navidata.pl

Creative Zen Stone Plus

Kamyk na plus

Prezentowany tu Plus to „sequel" dobrze przyjętego Zen Stone. Model został wzbogacony o wyświetlacz OLED, radio FM i equalizer, a pojemność poszerzono do 2 GB. Są też dodatki w postaci datownika czy stopera. Nowy Zen jest minimalnie większy (i cięższy o 2,5 g), ma również inaczej umiejscowioną kontrolkę. Ponieważ gabaryty urządzenia zmieniły się nieznacznie, ekranik musiano upchnąć obok panelu sterowania. Takie rozwiązanie oznacza jednak, że wyświetlacz jest bardzo mały (64 x 64 pikseli) i z tego powodu ID tagi nie mieszczą się na ekranie (tekst musi być przewijany).

Tak jak poprzednio, obsługiwane formaty to MP3 oraz WMA – nadal brakuje OGG. Akumulatorek działa około 8 godzin, ładowany jest bezpośrednio z USB. **Korektor barw umożliwia dostosowanie brzmienia do własnych preferencji, czego brakowało w poprzedniku.** Warto zaznaczyć, że wśród kilku języków menu jest również polski. Z minusów należy wymienić minimalistyczne wyposażenie, brak nawet smyczy czy pokrowca. Dodatki da się kupić osobno, wśród nich są również minigłośniki ze stacją dokującą, gdzie możesz umieścić Zen Stone. Travelsound Zen Stone jest zasilane dwiema bateriami AAA i działa około 20 godzin. Trochę szkoda, że zestaw wykonano z tego samego, bardzo rysującego się tworzywa.

Ulepszony Creative Zen Stone Plus zyskał na funkcjonalności i jednocześnie nie stracił podstawowych zalet, to jest prostoty obsługi, lekkości i poręczności. Cena, jak na dostępną pojemność i dodatkowe opcje, również jest atrakcyjna.



INFO

Producent:	Creative http://pl.europe.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative http://pl.europe.creative.com/
(+)	bardzo mały i poręczny • prosta nawigacja • przejrzyste menu • bardzo lekki • niezła jakość dźwięku • dużo wariantów kolorystycznych • menu w języku polskim
(–)	brak obsługi formatu OGG • brak smyczy w zestawie • bardzo skromne dodatki • powłoka łatwo się rysuje i matowieje • bardzo mały wyświetlacz

cena dystrybutora 305,00 | cena w sieci* 212,96 | cena Travelsound Zen Stone 151,00

Dane techniczne

- pamięć: 2 GB
- odtwarza: MP3, WMA
- podłączenie: USB 2.0
- zasilanie: bateria Li-Ion
- zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz
- wymiary: 55,6 x 35,3 x 12,8 mm
- waga: 21 g
- wyświetlacz: OLED, 64 x 64 pikseli
- dodatkowe funkcje: dyktafon, radio, stoper, zegar

Wzbogacenie Zen Stone o radio, korektor barw i większą pojemność jest strzałem w dziesiątkę.



Travelsound Zen Stone wyposażono w dwa głośniki, własne zasilanie i klapkę, która spełnia rolę podstawki. Szkoda tylko, że TZS łatwo się rysuje.

iriver Clix2

Do dwóch razy sztuka

iriver Clix2 jest następcą popularnego modelu Clix, którego najbardziej charakterystyczną cechą jest panel prawie całkowicie pozbawiony przycisków (sterowanie odbywa się poprzez dotykowy ekran z interfejsem Direct Click). **Nowy Clix nabiera życia dopiero wtedy, gdy zaczyna pracować jego wyświetlacz** (2,2 cala). Wykonany w technologii AMOLED (Active Matrix Organic LED) działa w rozdzielczości 320 x 240 i zapewnia doskonałą jakość obrazu, z idealnym odwzorowaniem i nasyceniem kolorów, świetnym kontrastem i jasnością. Głębi wrażeniom dodaje wyjątkowo dopracowany interfejs użytkownika z powalającą oprawą graficzną. Co ciekawe, możesz sam przygotowywać skin i po załadowaniu do playera cieszyć się efektem.

INFO

Producent:	iriver http://www.iriver.pl/
Dystryb. w Polsce:	iriver http://www.iriver.pl/
(+)	ponad 20 godzin odtwarzania muzyki lub 5 filmu • świetny ekran OLED • bardzo dobra jakość dźwięku • mała waga • mnóstwo dodatkowych opcji i funkcji • animowane skiny • ładowanie akumulatora: tylko 2,5 godziny
(–)	umiejscowienie klawisza głośności obok gniazda słuchawek jest dość niewygodne • szkoda, że port USB nie ma zaślepki • przydałby się slot na karty microSD • brak smyczy i pokrowca w zestawie

cena dystrybutora: 2 GB 589,00 | 4 GB 768,00 | 8 GB 999,00

cena w sieci*: 2 GB 565,99 | 4 GB 734,00 | 8 GB 995,90

Dane techniczne

- połączenie: USB 2.0
- wbudowana pamięć: 2 GB/4 GB/8 GB
- wyświetlacz: 2,2" AMOLED (320 x 240, 260 tys. kolorów)
- odtwarza: MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis, AVI, WMV, JPG
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon (do 128 kbps)
- czas pracy: 23 godziny (audio), 5 godzin (wideo)
- 7 ustawień EQ (oraz użytkownika)
- radio (do 128 kbps), pamięć: 20 stacji
- wymiary: 80,3 x 46,8 x 12,8 mm
- waga: 55 g (z baterią)

Clix2 to jeden z najbardziej udanych playerów irivera – dobry muzycznie i nieprzeciętny, jeśli chodzi o jakość ekranu.



Muzycznie iriver Clix2 zadowoli większość odbiorców. **Jego konstrukcja została oparta na bardzo zaawansowanym mikrokontrolerze firmy Telechips oraz wydzielonym kodeku z Wolfson.** Technologia SRS WOW HD poprawia jakość emitowanego dźwięku przestrzennego. Ciekawostką jest wyświetlanie okładki odtwarzanego albumu oraz informacja o tytule kolejnej piosenki, która będzie odsłuchiwana. Na marginesie warto wspomnieć o sleep timerze, który w Clix2 ma nietypowe interwały: 10, 30 minut, 1, 5 i 10 godzin. Podobnie jak poprzednik, Clix2 oferuje obsługę Flash Lite oraz odczyt plików TXT. Posiada także radio z funkcją nagrywania, dyktafon oraz kilka prostych gier. Do wyboru są trzy modele playera (2, 4 oraz 8 GB), i chociaż cena nie jest niska, warto zastanowić się nad zakupem.



Standardowe słuchawki mogłyby mieć nieco lepszą jakość. Dobrze, że kabel ma wystarczającą długość.

NEWS

Pachnący jak... kapcie.

Ta świecąca na fioletowo kula nie jest najnowszym elementem wystroju dyskoteki, ale specjalnym urządzeniem, które ma zlikwidować przykry zapach kapci i butów. Shoe Pure 100 atakuje obuwie kombinacją gorącego powietrza i ozonu, co niszczy bakterie. Cały proces trwa 30 minut. Shoe Pure dostępne jest tylko w Japonii i kosztuje, w przeliczeniu, około 300 zł.

Źródło: gizmodo

Rusz głową!

Firma Lomak zaproponowała nową technologię bezdotykowego sterowania komputerem. Odbywa się ono za pomocą specjalnego urządzenia (umieszczonego na głowie) emitującego promienie świetlne na podstawkę zawierającą litery i cyfry rozmieszczone na okręgu. Podobnie obsługa jest bardzo prosta, szybka i intuicyjna – tylko szyja boli.

Źródło: idsa

Cheops też by taką chciał

Kto powiedział, że router musi być sześcienny, nieefektownym pudłem? Top Global Phoebus to router w kształcie piramidy, w czarnym, estetycznym malowaniu. Urządzenie posiada również wbudowany firewall. Jego rozmiary to: 18 x 18 x 14 cm. Cena Phoebusa to ok. 900 zł.

Źródło: 4press

Wszystko o energii



Energy Joule monitoruje zużycie energii w sieci domowej. Wystarczy podłączyć urządzenie do gniazdka elektrycznego, żeby otrzymać zestaw danych na ten temat. Można też dowiedzieć się, jak kształtują się wydatki na prąd (dane pozyskiwane są bezprzewodowo od dostawcy). Ponadto sprzęt za pomocą prostych symboli obrazkowych pokazuje prognozę pogody. Energy Joule jest właśnie testowane w Nowym Jorku.

Źródło: I4U News

Różowe okulary

Najnowsza cyfrówka Kodaka z linii EasyShare będzie wyposażona w sensor obrazu KAC-05011 CMOS. Ma on zapewnić doskonałą reprodukcję kolorów i duży zakres tonalny przy niskim poziomie elektronicznego szumu. Aparat będzie przeznaczony dla początkujących. Wyposażono go w matrycę 5 Mpix, 3-krotny zoom optyczny i ekran LCD o przekątnej 2,4". Kodak EasyShare C513 ma pojawić się w naszych sklepach w rewelacyjnej – a przynajmniej atrakcyjnej – cenie niecałych 400 zł.

Źródło: fotopolis

Genius Traveler 515

Podróż z myszką

Traveler 515, jak sama nazwa wskazuje, ma służyć głównie w podróży – przeznaczony jest do laptopów. Świadczą o tym również niewielka waga (106 g) oraz mniejsze niż w standardowych myszach gabaryty.

Traveler ma symetryczny kształt, wygodny dla lewo- i praworęcznych użytkowników. Oba boki gryzonia zostały pokryte gumopodobnym materiałem ułatwiającym uchwyt. **Najciekawsze rozwiązanie dotyczy jednak rolki, której... nie ma.** Pomiędzy prawym i lewym klawiszem, zamiast klasycznego kółka, znajduje się optyczny czujnik, który reaguje na ruch. Nawigacja odbywa się poprzez przesunięcie palca po gładkiej powierzchni sensora ruchem takim, jak w klasycznej myszy z rolką. Wystarczy parę minut treningu, aby przyzwyczaić się do tego rozwiązania. Technologia ta ma również dodatkowe funkcje: można np. przewijać tekst lub plik nie tylko w dół i w górę, ale również w lewo i w prawo. **W trakcie testów to nowatorskie rozwiązanie (OPTO-Wheel) okazało się wygodne i praktyczne.** Prawdę powiedziawszy, z niechęcią wróciłem do klasycznego modelu Logitecha.

Mysz posiada jeszcze parę dodatkowych funkcji. W szybki sposób można zmienić jej rozdzielczość z 800 na 1600 dpi. Z kolei funkcja Flip 3D umożliwia błyskawiczne przeglądanie wszystkich otwartych okien, a następny przycisk – zaznaczenie słowa kluczowego i umieszczenie go natychmiast w Yahoo lub Google. Wyboru wyszukiwarki dokonujesz z poziomu ioCentre, programu dołączonego do Travelera.

Pozostaje poczekać na „dorosłą" wersję myszy, która będzie lepiej nadawała się do komputera stacjonarnego, Traveler jest bowiem trochę za mały i za lekki.

INFO

Producent:	Genius **http://www.geniusnet.com/**
Dystryb. w Polsce:	Genius **http://www.geniusnet.com/**
+	wygodna technologia OPTO-Wheel • turboprzewijanie • dobra jakość wykonania • błyskawiczne przełączanie pomiędzy 800 a 1600 dpi • dla prawo- i leworęcznych
–	trochę niewygodna obsługa dwóch klawiszy dodatkowych • podświetlenie OPTO-Wheel nieco irytuje • brak funkcji środkowego przycisku

cena dystrybutora 149,90

Dane techniczne

- typ myszy: optyczna
- liczba przycisków: 4
- długość kabla: 165 cm
- połączenie: USB
- rozdzielczość: 800/1600 dpi
- zgodność z Microsoft Windows ME/2000/XP/Vista
- technologia OPTO-Wheel (sensor optyczny zamiast rolki)

Nietypowa, ale funkcjonalna myszka bez rolki! Zdecydowanie udany projekt przeznaczony do komputerów przenośnych.



NEWS

Aaa, kotki dwa



Japończycy znani są z tego, że metro służy im nie tylko do podróży, ale również jako miejsce snu, którego chronicznie im brakuje. Żeby nie zaspali, wymyślono dla nich budzik aktualizowany drogą radiową. Nie wiadomo, kiedy ten wynalazek trafi do podmiejskich linii PKP, ale chyba nieprędko, bo u nas to strach zasnąć nawet na ławeczce w parku, a co dopiero w metrze lub pociągu.

Źródło: gizmodo

Ekonomiczny kangur

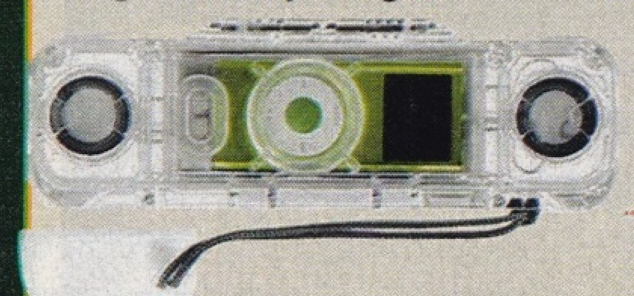


Kanguru Eco Drive to zewnętrzny dysk twardy, który charakteryzuje się minimalnym poborem prądu (o 75% mniejszym niż w konkurencyjnych napędach). Koszt oszczędnego urządzenia nie jest jednak mały: 260 zł za wersję 80 GB i prawie 1000 za 750 GB.

Źródło: techworld

Zrób bum-buma na basenie

Co prawda wakacje się już skończyły, ale – zamiast na plażę – zawsze można wyskoczyć na basen. Po co? Aby lansować się urządzeniem o nazwie Atlantic iceBar. Wodoodporne głośniczki są przystosowane do sterowania za pomocą iPoda nano. Zasilanie zapewniają trzy akumulatory AA, co gwarantuje 18 godzin słuchania DJ BoBo! Łał! „Lodowy" sprzęt kupisz za ok. 200 zł. Warto!



Źródło: echogadgets



Paradoksalnie kiedy za oknem wiszą naburmuszone chmury, a jesień nadciąga chłodem i słotą, zbliża się najgorętszy okres dla graczy. Wreszcie to przebrzydłe słońce nie kusi, by wyjść z domu. Macie też więcej czasu, aby do nas napisać, z czego się cieszę, ale też czego się boję (vide list „kochanego" Michała vel Ayonela). Przy okazji wielkie dzięki dla Mariusza z Ochotnicy, który wysłał nam butelkę z nadmorskim piaskiem. Zrobiliśmy sobie w redakcji taką mikroplażę – jest uroczo.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Gawrona. Gratulujemy!

Może jakieś figurki?

Droga Redakcjo! Mam dwa numery Clika ;p Trochę za mało. Ale po pierwsze nie możecie więcej gier dodawać?? Powiedzmy że najwięcej by było wyścigów samochodowych, np. Need for Speed? Albo wyścigów motorowych. Byście mogli dodać GTA 3. Dajcie jakieś plakaty. Żeby były jakieś odjazdowe. ;p No i może jakieś figurki :D Powiedzmy Harrego Pottera lol. Jeszcze jakieś dowcipy by się przydały :D. Wiem że to jest krótki list, ale napisałam bo musiałam. PS Pozdro dla redakcji.

KAŚKA

Tak krótki, że nie wiem, czy w ogóle warto ci odpisywać, lol. Co do gier, staramy się prezentować te z różnych kategorii, bo nie może być tak, że będziemy dorzucać tylko samochodówki albo wyłącznie symulatory żółtych łodzi podwodnych. Plakaty w Clicku pojawiają się co pewien czas, natomiast figurki... ulep sobie z chleba, okej? Nie planujemy takiej ekstrawagancji, bo oznaczałoby to podwyższenie ceny magazynu, a tego przecież nie chcemy. Poza tym, ty chcesz Pottera, ktoś inny woli szturmowca Imperium, jeszcze ktoś samego Frodo Bagginsa itd., itp. Jeśli już, moglibyśmy zamieścić Clickersa, ale takiej akcji na pewno w najbliższym czasie nie przewidujemy.

•••

Zostaniesz pochłonięty

Rednacz mam twojego MISIA. Moje wymagania: więcej stron!, plakaty, powrót top13, tipsy (chociażby na płytce), wiecej FPS-ów na płytach, American McGee's Alice. Jeśli nie spełnicie w/w warunków MIŚ straci...OKO!!! Dla udowodnienia przesyłam zdjęcie misia...

Wasz „kochany" Michał vel Ayonel

Naczelny nie ugnie się pod szantażem, tym bardziej że teraz bawi się głównie kolejką elektryczną. A oko możesz wydłubać, ten miś zawsze chciał zostać piratem.



Miś i jego brutalny oprawca. Oto, jak gry wpływają na psychikę młodzieży!

•••

Funowie Clicka

(...) Czy rzeczywiście dostajecie tyle listów od funów Clicka. W tym pytaniu zawieram też pytanie w sprawie ile z tych listów jest od jednego autora. Ja osobiście pisze do was 2-4 listy w ciągu miesiąca. Czy moglibyście zamieścić top 20 osób, które piszą do was najwięcej listów w ciągu miesiąca, w tym liczbę w zaokrągleniu odzwierciedlającą czas jaki na te listy traci a mógłby wykorzystać na grę w RO, CS, tibie czy inne mniej lub bardziej ciekawe gry.

Major-B.

Takich „funów" jak ty mamy kilkunastu. Top 20? Ej, nie chodzi o ilość, tylko o jakość. Bosz, i jeszcze mielibyśmy liczyć czas, jaki potrzebujesz na napisanie listu do nas? A skąd mam wiedzieć, czy nie składałeś tych literek przez tydzień? Lol. Okej, tak na serio, pomysły masz zupełnie absurdalne i kwalifikujesz się do UFO. Ale nie zniechęcaj się, pisz, pisz, tylko nasmaruj czasem coś sensownego.

•••

Zasada trzy pierwsze

Dear Redakszyn! W liście kilka spraw więc zaczynamy:

1. Gdzie się podziały listy od kosmitów?

Cześć, kosmos jest duży, wiesz, ile idą takie listy – powiedzmy – z Alfa Centauri? Jak nie dostajemy „ufologicznych" wiadomości, to działu nie ma – sami przecież E.T. udawać nie będziemy.

2. Trochę irytują mnie listy „pozdro dla naczelnego" „naczelny roox" itd. bo to wydaje mi sie (i nie tylko mi, hehe) takie na siłę :p. Żeby było to bardziej prawdopodobne to ja też proszę o fotke redakcji :]

Prawda? Mnie się też wydaje to niestosowne, dlaczego na przykład nikt nie pozdrawia Herr Odyna, o! A fotki nie dostaniesz, antyfanie Naczelnego ty!

3. Dałoby się wrzucić na krążek jakieś fajne minigierki? Coś a la mario, icy tower. tylko proszę bez wymagań kosmicznych jak na mnie czyli 512 ram jakaś kosmiczna grafa i w ogóle... Ach i jakąś przygodówkę fajną a la syberia?

Przeglądaj nasze płytki, myślę, że wkrótce znajdziesz coś fajnego dla siebie, nawet jak sprzedasz jeszcze połowę z tych 512 ramek.

4. I tutaj to co mnie naprawdę bardzo męczy od dawna: Czy w konkursie „my chcemy wy dostajecie" dalej obowiązuje zasada 3 pierwsze czy 3 najlepsze, czy jak to jest?

W tym konkursie obowiązuje zasada: trzy najlepsze. Często premiujemy też oryginalne pomysły, np. dziś dostaliśmy ręcznie wykonaną, całkiem niezłą talię kart z postaciami z gier i filmów.

5. No i sprawa nicków: nie wiem co jest ale wolałem checollade od che i w ogóle co to za mutacje nickow jakieś?! Chcemy stare nicki!

Coś w tym jest. Czekolada przesadza, moim zdaniem. Che nie wie, czy chce być czarną gorzką, czy białą pełnomleczną, lol. A tak serio, najważniejszy jest tekst, a nie nick, nie uważasz?

No i to by było na tyle, trochę tego jest :P Pozdrawiam

Gawron

No, przesadziłeś, następnym razem musisz się zmieścić w jednym punkcie, lol.

•••

My chcemy!

Cudaczka Kiwaczka!

Z notki reklamowej Kiwaczka dowiedziałem się, że ta zabawka w rzeczywistości jest reprezentantem światła, bezpieczeństwa i dobroci. Jeżeli uważasz, że to mało, wiedz, iż łagodne i ciche ruchy głowy Kiwaczka wprowadzają do pomieszczenia atmosferę spokoju, szczęścia, wyciszenia. To chyba naturalne, że zapragnąłem takiego Kiwaczka dla naszego Naczelnego! Uwaga, uwaga! Ta zabawka jest raczej trudno dostępna, więc możecie wysyłać też inne, nieoryginalne Kiwaczki, np. wańkę-wstańkę albo własnej produkcji pseudokiwaczki. Ważne, by reprezentowały światło, bezpieczeństwo i dobroć...



Wy dostajecie!

Gorącą jak Doda Elektroda grę Driver: Parallel Lines

Reguły zabawy są proste. Twoim zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

Rozstrzygnięcie „Karty do gry" w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Odjechane skarbonki":
1. Jakub Sonnenfeld z Nowego Miasta Lub.
2. Piotr Maciejewski z Nysy
3. Anna Niewiadomska z Łęczna

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Chciałbym poruszyć temat trzeźwych meneli w Polsce. Jak wiadomo jest to gatunek już na wymarciu i pod ścisłą ochroną. Dlaczego tak trzeźwy gatunek wymiera? Odpowiedź jest długa i skomplikowana, ale postaram się wszystko opowiedzieć dość krótko i zrozumiale. Najpierw była woda niegazowana. Później była woda gazowana. A na końcu, jak łatwo się domyślić, tani dżabol. A wiec apeluje do wszystkich: chrońmy trzeźwych meneli póki czas, bo potem może nam ich zabraknąć! Pozdrawiam całą redakcję.

Biały jak zawsze Czarny Białas

Woda gazowana chyba uderzyła ci do głowy... a może i „dżabol".

Kto się boi Gargamela

Chciałbym poruszyć temat komentarzy do screenów z gier. Przy każdym obrazku musicie coś napisać, ani to nie jest śmieszne, ani mądre. Po co to komu! Np. ostatni komentarz do screenu z gry EMPIRE EARTH III – „Kto się boi Gargamela niechaj zaraz idzie spać...". Co ma z tą grą wspólnego Gargamel!? Naprawdę zastanówcie się co piszecie. Do samej gazety nic nie mam, bo kupuje ją od dawna.

Z poszanowaniem Lutek (Pasieka)

Wiesz, to jest tak, że gros redakcji lubuje się w żarcie abstrakcyjnym, którego przedstawicielami są np. panowie z Monty Pythona, nie każdego to śmieszy. W Empire Earth III miało być zabawnie i moim zdaniem udało się. Poza tym fakt, że ciebie coś nie rajcuje, wcale nie oznacza, że nie jest śmieszne dla innych. Generalnie jesteś pierwszą osobą, która ma takie zastrzeżenia – to dość znaczące, nie uważasz?

●●●

Brak kultury czy co

Witam Szanowna Redakcjo Clicka! :) Nie wiem czy zauważyliście, ale w listach do was tylko ok. 10% osób się z wami wita :P Brak kultury czy co... Pozdrawiam :P

Xorti

Nie, po prostu zostawiam tylko niektóre powitania. 90% listów zaczyna się tak jak twój, więc kulturka jest, nie bój żaby!

●●●

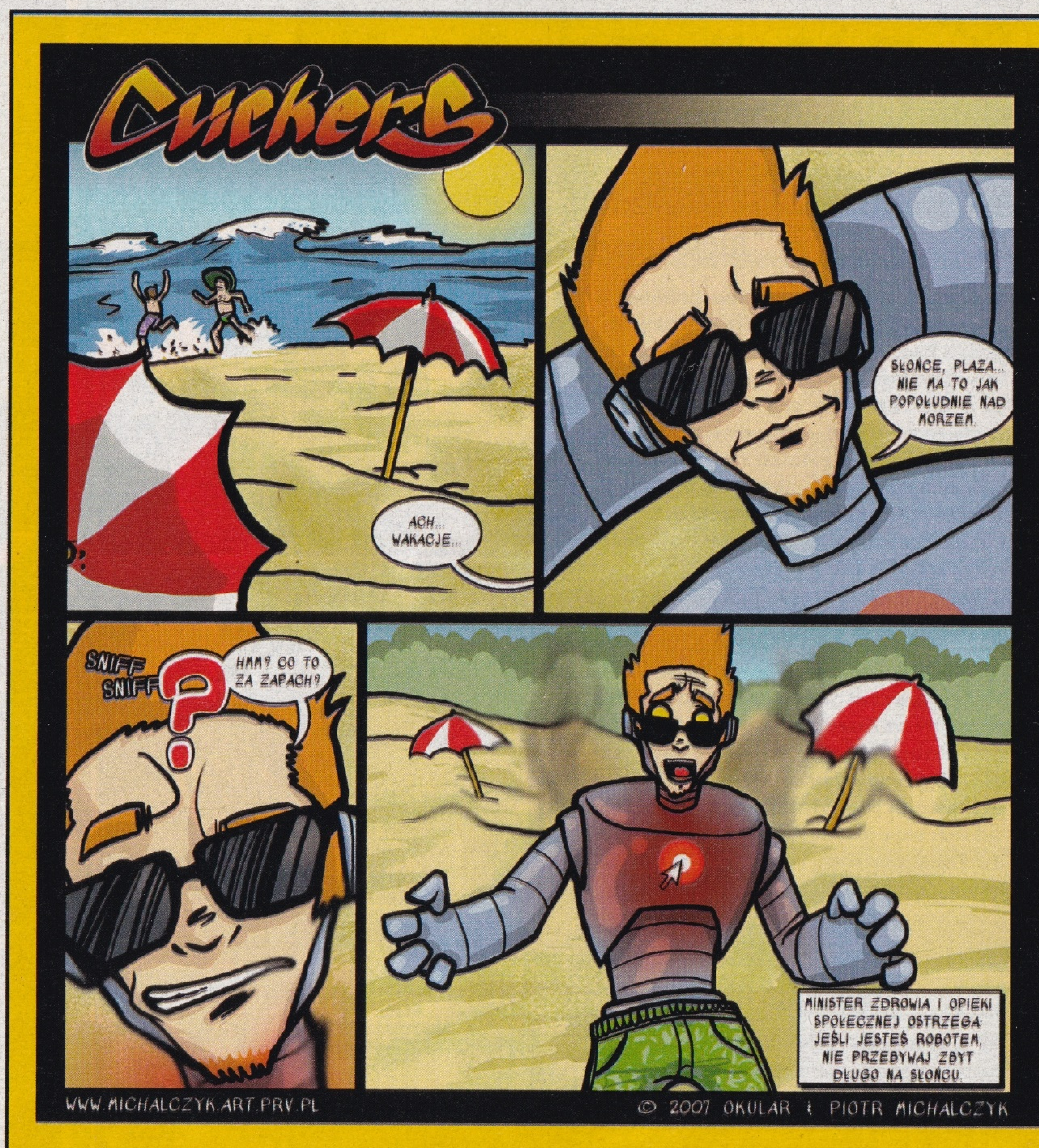
Click normą książek

Jest to pierwszy raz kiedy do was piszę, ponieważ wcześniej nie miałem weny. Teraz mnie natchnęło do napisania tego e-maila.

Na pewno duża część czytelników jest w wieku, w którym rodzice wmawiają nam, że trzeba czytać książki. Zgadzam się z tym, ale... Kiedy mam czytać książkę akcji lub przygodową chwytam Clicka do łapy i szukam recenzji jakiejś gry odpowiadającej kryterium moich rodziców. Gdy mam brać książkę o przyrodzie to jest trochę gorzej, ale zawsze można znaleźć coś w rodzaju Zoo Tycoon. W każdym razie Click odpowiada wszystkim normom książek każdego rodzaju.

Michał motas

Okej, łapię, a kiedy mama każe ci uczyć się chemii, szukasz tekstu o nowych przygodach Larry'ego Laffera, sprytnie. Wiesz, to jest tak, że jeżeli chcesz w życiu tylko czytać Clicka – okej. Jeżeli jednak chciałbyś na niego zarobić albo w nim kiedyś pracować, będziesz musiał sięgnąć również po inną lekturę. Wiem, to boli, musisz się z tym jakoś pogodzić.





Powitajmy nowego redaktora Clicka! Jego hobby to nurkowanie oraz islandzka poezja.

Konkurs MMS

256 MB karty wewnętrznej w telefonie naszego Naczelnego okazało się zdecydowanie za małą pojemnością na wszystkie wasze MMS-y. Co prawda, nadal przeważają zdjęcia z różnymi konfiguracjami pod tytułem „mój pies (kot, papużka, chomik itp., itd.) i Click", ale znalazło się też sporo oryginalniejszych pomysłów. W tym numerze wygrywa „podwodniacka" fota czytelnika, który nawet na dnie morza nie potrafi oderwać się od lektury Clicka! Gratulujemy pomysłu, mamy nadzieję, że nie zabrakło ci powietrza. Nagroda w drodze!













Zdjęcia wysyłaj pod numer 504 043 325, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Blue Dragon [X360]



Klasyczny pod względem mechanizmów rozgrywki japoński erpeg **stworzony przez ludzi odpowiedzialnych za takie hity, jak Dragon Quest: Journey of a Cursed King czy Final Fantasy.** Zachwyca muzyka, skomponowana przez mistrza Nobuo Uematsu, ale nie jest ona jedynym mocnym punktem tej produkcji. Jeśli Blue Dragon czymś zawodzi, to brakiem oryginalnych pomysłów – ale przecież to KLASYCZNY role-play.

2 Shadow Hearts: From the New World [PS2]



Jeden z ostatnich erpegów na PS2 wydany w Europie – a jednocześnie nowe fabularne otwarcie (stąd podtytuł) dla sagi zapoczątkowanej jeszcze na pierwszym PlayStation grą Koudelka. Udane, więc jest nadzieja, że z bohaterami From the New World spotkamy się znów – na PS3.

3 Pokemon Diamond/Pearl [DS]



RPG w wersji light, z zabawkowymi potworkami, dla dzieciaków – sama gra ma jednak tyle niuansów, że ma szansę zainteresować nawet weteranów gatunku. Tak jak naszego Rednacza, który po długiej przerwie powrócił do DS-a i teraz gra w takie cuda...

4 Driver '76 [PSP]



Przenośna wersja Drivera, fabularnie osadzona tuż przed wydarzeniami z „dużego" Driver: Parallel Lines. **Całkiem sympatyczna, głównie za sprawą modelu jazdy i fantastycznych funkowych utworów muzycznych,** ale twórcy serii muszą poważnie zabrać się do roboty przed kolejną odsłoną.

5 Full Auto 2 [PSP]

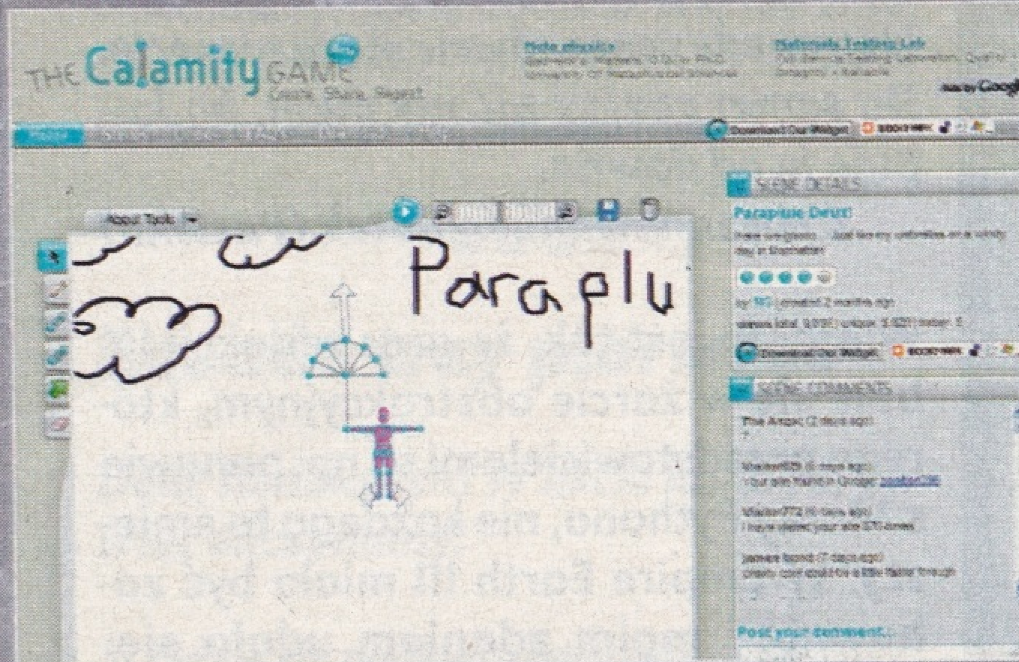


Samochodówka ze strzelaniem, druga część gry dostępnej wcześniej tylko na X360. Wciąga, nawet jeśli głównie dlatego, że doskonale wypełnia oczekiwanie na SEGA Rally, inną grę tej samej firmy, która również wyjdzie na PSP (a w Lipsku prezentowała się czadersko).

WWWarto zajrzeć

Przedstawiony strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.calamitygame.com/



Flashowa strona podobna do opisywanego już przez nas LineRidera (przy okazji – warto poszukać w sieci jego następcy, Free Ridera). Tym razem zabawa nie polega na udawaniu Małysza, a na... torturowaniu – wszystko z pełnym modelem fizyki – pewnego bardzo pechowego animka (bohatera tej produkcji). Wejdź na tę stronę, by zobaczyć, z jaką wyobraźnią potrafią podejść do tego zadania internauci – na szczęście od razu wiadomo, że z dwóch opcji: „śmiać się czy płakać" – należy wybrać tę pierwszą.

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Kapitan Binarny

Platformówko-zręcznościówka polskiej produkcji, ale korzystająca z pomysłów kultowego (jak zwykle – w pewnych kręgach), zachodniego Alien Hominid. Kosmici zaatakowali Ziemię i tylko Kapitan B. jest w stanie ją uratować. Na szczęście ma pistolet, a w nim niekończącą się amunicję. Grę stworzyła grupa kumpli ze „studia" Twin Bottles, i jak sami piszą na stronie – wykonano ją dla Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych. Jeśli reprezentujesz dowolną z tych nacji – ściągaj!



Do ściągnięcia ze strony:
http://binarny.pjwstk.edu.pl/en/ [42 MB]

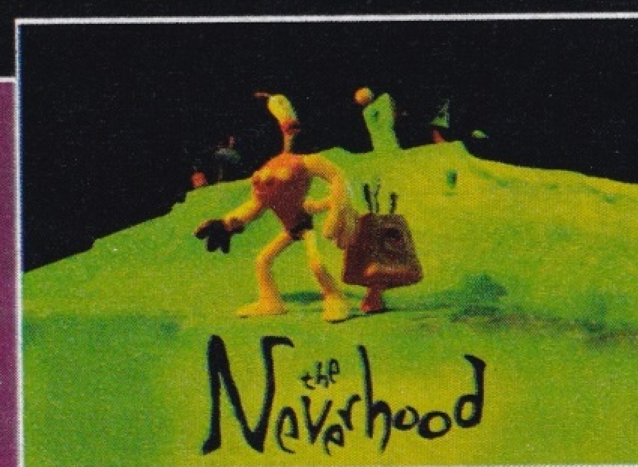
Jedyna gra...



Ankh: Battle of the Gods

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Neverhood

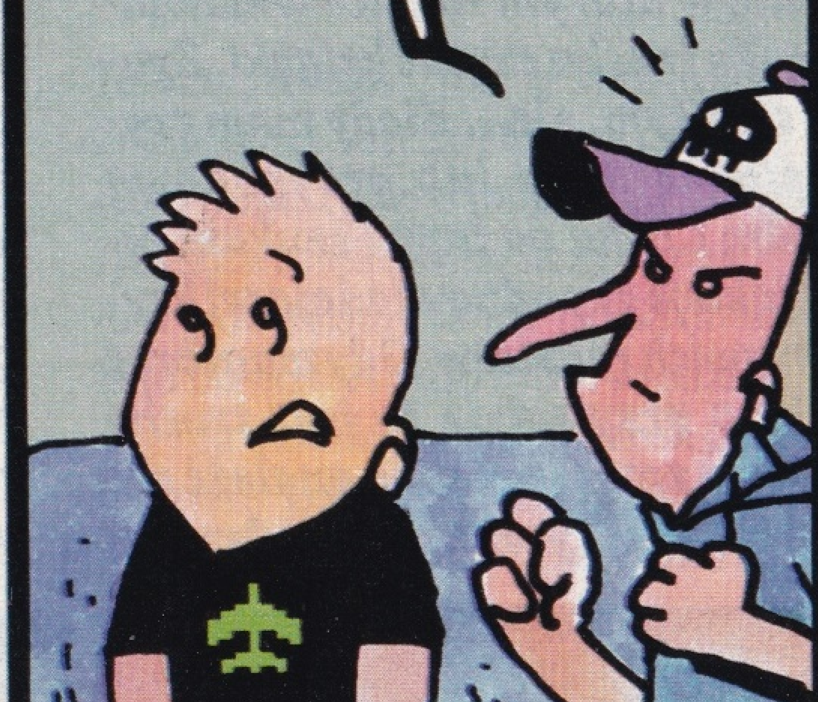
Jedna z najbardziej oryginalnych przygodówek w historii, wydana w 1996 roku. W całości (lokacje i postacie) wykonana z plasteliny, animowana techniką poklatkową. Dowodem na ogrom tego przedsięwzięcia niech będzie fakt, że w produkcji wykorzystano 2 tony „szkolnego" surowca! Choć niemal wszyscy, którzy grali w Neverhooda, narzekali na brak oryginalnych zagadek, remake tej gry byłby murowanym hitem, szczególnie gdyby odpowiednim budżetem i promocją wsparł to gigant pokroju EA czy Microsoftu. Posiadaczom konta na Steamie polecamy Full Pipe, produkcję z nieco podobnym klimatem.



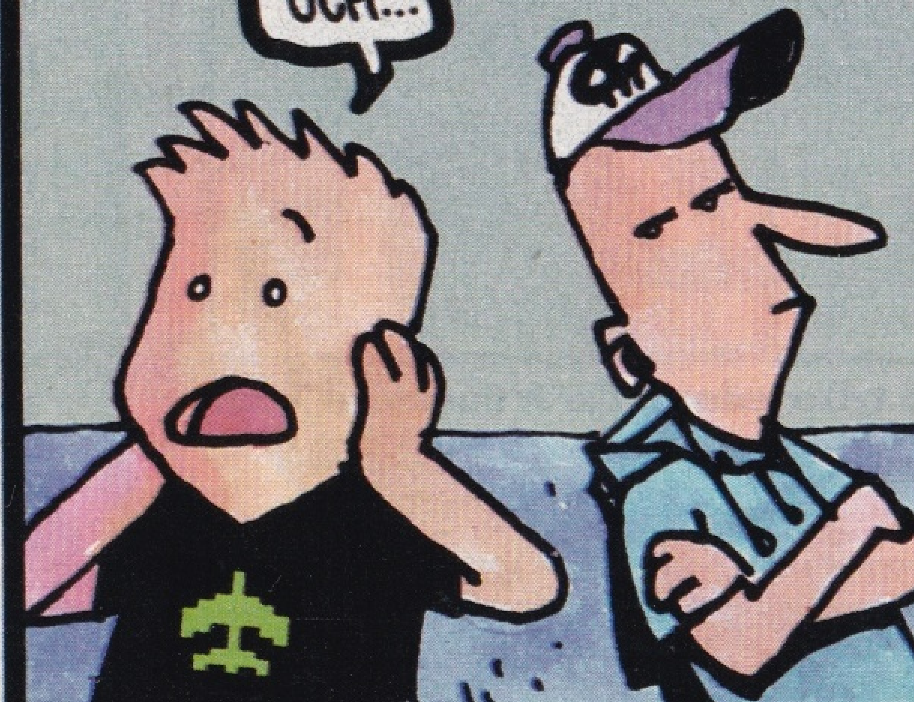


OLD SKULL I HARDKOR





Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2007





FINAL FANTASY IV (SQUARE CO.,LTD. 1991)
CZWARTA CZĘŚĆ WIELKIEJ SERII WPROWADZIŁA CYKL W ŚWIAT 16-BITOWYCH KONSOL, ALE ZNANA JEST TEŻ DZIĘKI „OSZCZĘDNEMU" TŁUMACZENIU. JEDEN Z BOHATERÓW, MYŚLĄC, ŻE MŁODY MUZYKANT ZGŁADZIŁ JEGO CÓRKĘ, RZUCA NAJSTRASZLIWSZĄ OBELGĘ ZNANĄ GRACZOM:

You spoony bard!

FRAZA STAŁA SIĘ TAK POPULARNA, ŻE ZACHOWANO JĄ RÓWNIEŻ W PÓŹNIEJSZYCH, BARDZIEJ DOKŁADNYCH TŁUMACZENIACH GRY.